

MSX

MAGAZINE

N° 8
DECEMBRE 1986/
JANVIER 1987
20 F

Nouveauté :

**PHILIPS
MUSIC
MODULE**

Test :
**SONY
HB-F 700 F**



MAUBERT ELECTRONIC

IMPORTATEUR EXCLUSIF-FRANCE-MONACO-ANDORRE
49, Bd Saint Germain 75005 PARIS-Telex 203939F

LOGICIELS POUR MSX HAL-KONAMI

CARTOUCHES

PLUS DE
40 MODELES
DISPONIBLES

NOUVEAUTES
MSX

MYSTERY



Jeu d'aventure en 115 écrans
plus ceux que vous pouvez créer

KUNG FU II



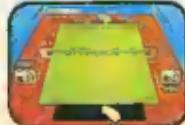
Ans combats des derniers que le cinéma
KUNG FU

KONAMI HYPER RALLY



La plus grande course automobile du siècle
Prénez le volant et faites démarer le moteur

PING-PONG



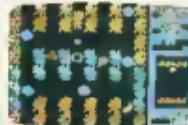
Match contre les Ping-Pong contre l'ordinateur
ou un partenaire

HEMESIS



Guerre des étoiles
Un des meilleurs jeux

PIPPOLIS



Un nouveau jeu à la plateforme en couleur et au
graphisme stupéfiant. Béatrice joue

HYPER SPORT 3



Meilleur jeu dans un nouveau discipline
course cycliste, épreuve tout-surfing, tout à la joute

ROAD FIGHTER



Une course de vitesse très rapide au graphisme
inégalé

GOONIES



Jeu d'aventure
Pré du célèbre film

KNIGHTMARE



Plongez dans une super aventure, jouez de
monstres étonnantes dans un thème tout droit
sorti de la mythologie. Un jeu 6 étoiles pour experts

FOOTBALL



Demandez rapide, passez, le football européen très
vivant et réaliste. Faites vous partie de l'Equipe Konami.

HOLE IN ONE



Une simulation de golf des plus réalistes
avec des parcours redéfinissables par vous-même

LES NOUVEAUTES

GAMES MASTER

ANTARCTIC ADVENTURE 2



Avec Mega Ram. Le défi sur la banquise. Encore
plus de débrouille et plus de graphismes
qu'Antarctique 1

VAMPIRE KILLER



Avec Mega Ram. Tremblez ! Les vampires attaquent. Un graphisme jamais vu

MSX

MAGAZINE

N° 8
DECEMBRE JANVIER 86

SOMMAIRE

Softs

Régate	42
Heritage	42
Red lights in Amsterdam	6



Space Shuttle	7
---------------	---

Test

Philips 8250	12
Sony HB-F 700F	16
Imprimante Sony PRN 09	20
Musical module Philips	44

Help

Night shade	36
-------------	----

Reportage

Bon pour la musique	14
---------------------	----

Listings

Cobra flight	26
Mur de briques	28
Simon Ord	34

Délégué de la publication, Jean Kaminsky. Rédacteur en chef: Jean-Pierre Roche. Rédactrices: Anne-Marie Boujet, Didier Magnat, Jeff Outchoua, Jean-Pierre Roche, Philippe Lamaison, Muriel Massonnet. Secrétaire générale de la rédaction: Françoise Kergoat. Maquettiste: Jean-Jacques Garnier. André Lévy, Marc Serra. Régie publicitaire et rédaction: 1 Héritier-Midi, 57 rue André Courtel, 94160 Saint-Mandé. +33 99 09 09. Diffusion, commandes, abonnements: 1-43 80 00 00. Abonnement: 1-43 80 00 00. Diffusion: 1-43 80 00 00. Diffusion: 1-43 80 00 00. Assistance à direction: Sophie Françoise. Commissions publiques en cours: Rédacteur: 43 99 09 09. Photocomposition: Carpo Imprim. 94150 Gennevilliers. Imprimé par SNH 1986. Photocomposition: Carpo Imprim. 94150 Gennevilliers. Édité par Laser Magazine, 5-7, rue André Courtel, 94160 Saint-Mandé.

MSX MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien avec les deux sociétés Microsoft et ASCII Corporation.

Nouvelle d'Angleterre

Où on nous annonce l'arrivée d'un nouveau soft de football ! Chez CDS Software "Brian Clough's Football Fortune". Il s'agit d'un jeu de réflexion, où vous êtes l'entraîneur d'une équipe de "foot" et devez com-

poser votre équipe, la gérer, l'entraîner, etc. Et bien sûr sans violence ! (dans le communiqué de presse). Un "soft" que nous devions bientôt voir arriver en France.

MSX pas mort

Notre excellent confrère Science et Vie Micro (il fait aussi une "biève" dans l'une de ses dernières numéros : MSX, le cadavre bouge encore ! Et bleu esthétique, je dirais même qu'il gogote !) Il est vrai que le MSX n'a pas eu en Europe le succès qu'espéraient ses créateurs, mais de là à parler de cadavre, c'est peut-être pousser le bouchon un peu loin. Il ne faut pas oublier que deux "petites" marques (Philips et Sony) continuaient à sortir du "hard" MSX... Que des éditeurs continuaient à sortir des softs, et que les utilisateurs ne se portent pas mal, merci ! Dans beaucoup de pays euro-

péens, le MSX occupe des places proches des "leaders" de marché. Mais, me rétorquez-vous, MSX est absent du marché américain. Oui, mais il n'est pas sûr que cette situation dure toujours, et de plus le MSX dispose d'une certaine compatibilité avec le système PC de IBM, qui lui, est très présent sur le marché nord-américain. Donc une situation pas si nulle que cela. Mais par contre, on peut se poser des questions concernant un certain nombre de personnes qui nourrissent ce tableau à loisir... En tout cas nous, sans von rour en blanc, on n'est pas en deuil !

Espagne et MSX2 :

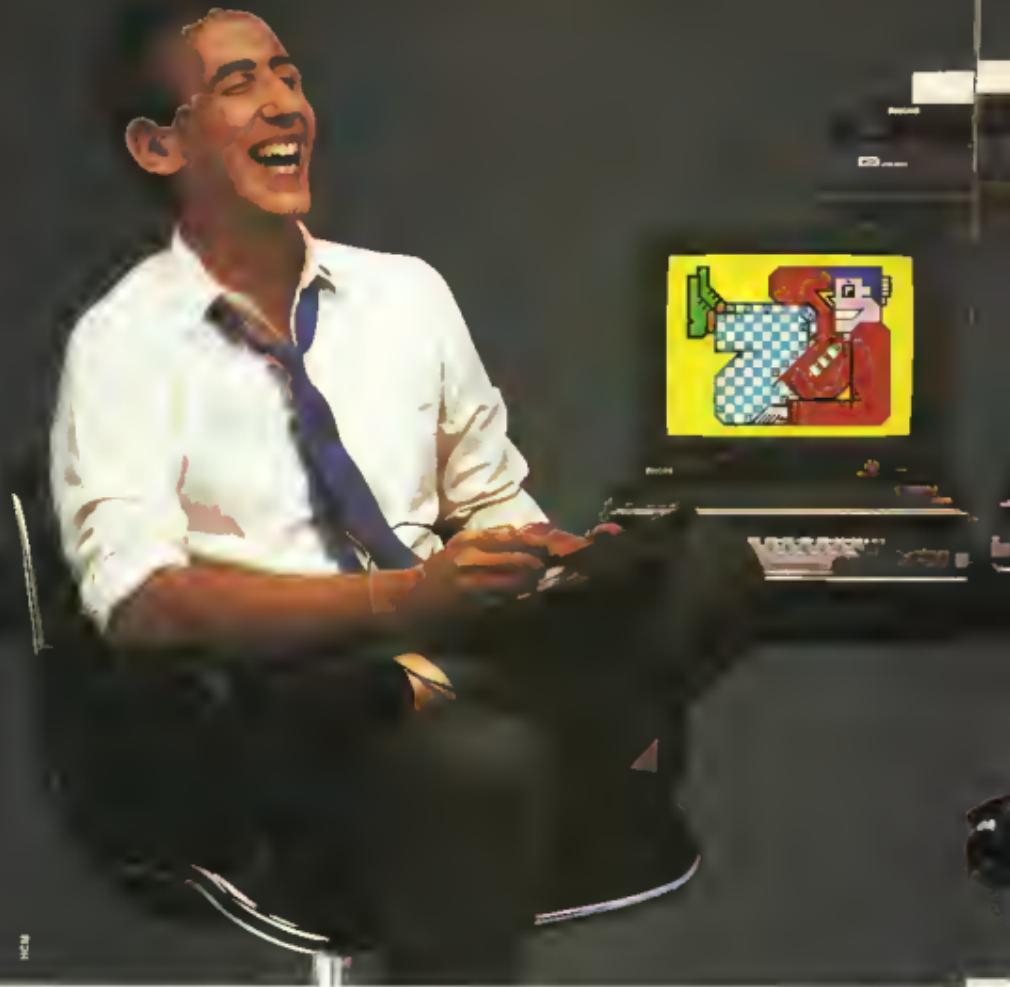
"vivre le livre"

La société espagnole Idéologic prépare une dizaine de titres pour MSX2. Ces logiciels devraient fortement intéresser les fans de science-fiction puisque très graphiques, ils peuvent être vus comme "littérature interactive". Chaque logiciel comprendra une quarantaine de musiques et une centaine d'écans digitalisés. Certains jeux pourront être en deux, voire trois disques, 3,5", et pourront d'autre analyseur syntaxique très poussé. Réalisés en Assemblage par une équipe de program-

meurs assistés de graphistes et musiciens, ces jeux d'aventure devraient tenter les amateurs du genre.

Au terme de conti de développement avec Philips Holland et Sony Tokyo, les premiers exemplaires, en français, sont prévus pour décembre avec Rendez-Vous avec Rama (A C Clark) et Fahrenheit 451 (Ray Bradbury). Des adaptations sont prévues pour d'autres machines (IBM PC, Amstrad...).

PHILIPS, LA MICRO



LA MICRO DOUBLE FACE, QU'EST-CE QUE C'EST ? C'est le nouveau micro-ordinateur VG8235 qui permet de parler à la fois les langages de l'efficacité personnelle et de la fantaisie créative grâce à ses extraordinaires capacités vidéo. Les systèmes VG8235 vous offrent dès votre achat une grande variété d'utilisations puisqu'ils sont livrés avec 4 logiciels sur disquettes.

TRAITEMENT DE TEXTE ET GESTION DE FICHES : Ces deux programmes indépendants peuvent être utilisés de manière interactive.

DESIGNER : Ce logiciel de création graphique vous permet d'associer des motifs prédefinis ou de dessiner à main levée, à l'aide de manettes, tablettes graphiques ou souris.

MSX/DOS : Système d'exploitation avec guide d'aide à

DOUBLE FACE.



l'utilisation pour rendre plus simple la gestion des périphériques.

SPÉCIFICATIONS : 256 K RAM dont 128 vidéo (64 K ROM dont 48 pour le basic) Lecteur de disquette 3,5" intégré 256 couleurs simultanées ou 16 parmi 512, 256 lutins (sprites) Son : 3 canaux, 8 octaves. Horloge sauvegardée par batterie

LES SYSTÈMES VG8235 : VG8235/C ordinateur VG8235 avec moniteur couleur haute résolution et 4 logiciels sur

disquettes VG8235/M : ordinateur VG8235 avec moniteur monochrome haute résolution et 4 logiciels sur disquettes VG8235 ordinateur VG8235 et 4 logiciels sur disquettes.

PHILIPS



C'est déjà demain

SOFTS

Red lights in Amsterdam

Créateur : Englesoft
 Distributeur : MSX Center
 Genre : Jeu érotique
 Format : disquette MSX 2
 Graphisme : ***
 Pédagogique : ***
 Difficulté : ***
 Appréciation : ****

Soysons clairs : Red Light in Amsterdam, est un "soft" qu'il vaut mieux ne pas laisser dans les mains des petits ! Il s'agit d'une partie de poker effrénée entre

vous et une charmante jeune femme blonde. A chaque fois que vous l'amenez au hasard, elle retire une pièce de vêtement, pour flir dans le plus simple appareil. Ce qui est très intéressant c'est que ce "soft" fait appel à des images digitalisées et que la "belle" vous révèle les secrets de son anatomie (charmant) avec une qualité d'image proche de la photo. Ce logiciel est un cadeau de Noël parfait



pour célébration, voilà des mits torrides avec son ordi

teux ! Ce jeu est uniquement en MSX 2.

MSX Booster

Créateur : Konami
 Distributeur : Maubert Electronique
 Formate : cartouche

MSX Booster n'est pas un "soft" à proprement parler, ce qui explique que vous ne trouvez pas les "étoiles" habituelles. Cela cartouche occupe l'un des deux ports de votre MSX, et dans l'autre port vous introduisez une autre cartouche de même marque. MSX Booster vous permet à ce moment "d'entrer"



dans l'autre "soft", d'en changer les couleurs, de le ralentir, ou de l'accélérer, et surtout d'aller dès le début de la partie au tableau qui vous intéresse. MSX Booster fonctionne avec les quatre touches Konami suivantes : Autoroute Adventure, Monkey Academy, Time Pilot, Super cobra, Hyper Olympic 1 et 2, Hyper Sport 1 et 2, Hyper Rallye, Tennis, Golf, Base Ball, Road Fighter, Ping pong, Hyper sport 3, Boxing.

Traffic

Éditeur : Andromeda Software
 Distributeur : Sany
 Genre : stratégie
 Format : cartouche
 Configuration : MSX, manette de jeu en option
 Graphisme : **
 Pédagogique : ***
 Difficulté : ***
 Appréciation : ****

Traffic fait de vous un super agent de la circulation : ce n'est pas un carrefour auquel vous devez éviter les embouteillages mais plusieurs ! Il faut surtout éviter de laisser les voitures s'accumuler à l'entrée de ces carrefours : si la queue dépasse un certain nombre de véhicules (dépendant du niveau de jeu) vous avez perdu ! Cela ne se fait rien s'il ne faut surveiller l'arrivée d'ambulances auxquelles il est indispensable d'accorder une priorité absolue : si elles se trouvent bloquées trop longtemps la



machine vous considère comme inapte et vous envoie à vos chères études... Naturellement lorsque vous atteignez un certain

nombre de points vous passez au tableau suivant où les difficultés augmentent. Ce jeu passionnant mais assez stressant nécessite un

peu de réflexion et une grande attention : la moindre distorsion aboutissant à la construction rapide de la queue fatale !

Némésis

Éditeur : Konami
Distributeur : Maubert
Genre : arcade
Format : cassette
Graphisme : ***
Intérêt : ***
Difficulté : **
Appréciation : ***



Découvrez Némésis avant de "bouler" notre dernier numéro une rapide "démô" ne nous avait pas enthousiasmé. Encore un bon jeu d'arcade sur fond stellaire présumons-nous. Mes culpa ! En allant plus avant, nous découvrons un jeu excellent, un des rares premiers en qualité, disponible sur MSX. Sa

capacité d'un mégabite explique en partie sa richesse. Aux commandes de votre chasseur, le Warp Battler, vous devrez sauver la planète Némésis et ses habitants, les Grodrus, attaqués par leurs ennemis hérétiques, les Bactéries, sinistres créatures ambiguës. Vous êtes armés avec un gigantesque vaisseau

spatial qui évoque, dans la guerre des Etoiles, celui de l'Empereur.

Échapper à ses jets de quinze missiles en le détrayant à son seul point vulnérable, c'en souffre. Vous passerez ainsi au tableau suivant. Mais attention au père celin-ci, le même vaisseau reviendra, de plus en plus redoutable, de plus en plus rapide. En bas de votre écran s'affichent vos possibilités de défense : Speed-up (accélération), Missile-double qui double le rayon vers le haut — Lasers qui multiplie la puissance des rayons précédents —

Optiou une ombre de jeu tonnoyante qui vous accompagne et tire sur vous adversaire. L'obtient multiplie par ailleurs votre capacité de missiles — Bouché. Ces chaines sont obse-

nues par des capsules d'énergie créées en détruisant les adversaires.

Les écrans, bien que tous sur fond de nuit spatiale, sont nombreux et disposent d'un graphisme élégant. Nous en avons compté huit (que les lecteurs plus acharnés nous écrivent pour nous indiquer s'ils en ont découvert davantage !) Un tableau suivant est par exemple celui où des styrax genit "ile de Pâques" flottent dans l'espace. La musique mérite d'être signalée, sa mélodie entraînante, bien composée, virevoltante, merite d'être flinguée sur un hit-parade. En conclusion, fûtes utentos à ce jeu : par ces longues nuits d'hiver, il risque de vous piéger de très nombreuses heures.

Jean Kompsky

Space Shuttle

Éditeur : Activision
Distributeur : Activision
Genre : simulateur de vol
Format : cassette
Graphisme : ***
Intérêt : ***
Difficulté : ***
Appréciation : ***

Tout d'abord le scénario : vous voici spationaute, et aux commandes d'une navette spatiale du nom de Discovery. Vous avez une mission bien précise à remplir, celle de mener à une orbite précise, d'effectuer un "rendez-vous" avec un satellite, de le récupérer et de le ramener



sur terre. A priori cela semble simple, mais il va tout autrement, et c'est là l'intérêt de ce

jeu. Cet "solit", est une sorte de simulateur de vol, où vous trouverez toutes les commandes de

la navette, et croyez-le, piloter un engin de cette sorte n'est pas à portée de première venus. De plus il vous faudra calculer votre approche d'orbite, et le rendez-vous avec le satellite. Les peuplages sont donc à vous laudra semi-compte sous ombrelles, et même si vous disposez d'un ordinateur de bord des plus perfectionnés, l'intervention humaine reste importante, et indispensable. Un jeu où il vous faudra de nombreuses heures d'entraînement avant d'arriver à un résultat satisfaisant. Le graphisme est très soigné et les effets sonores vous réservent des surprises agréables. Ce jeu est totalement compatible MSX 1 et 2.

Chopper

Éditeur : Bynebutters
Distributeur : Sony
Genre : guerre/pilote
Format : disquette 3,5 1DD
Configuration : MSX2 128 KVRAM, manette en option
Graphisme : ***
Intérêt : ***
Difficulté : ***
Appréciation : ***

Le Chopper est un hélicoptère de combat engagé dans une lutte implacable. Il doit, en participant, retrouver et sauver des blessés. Le jeu combine pilotage, stratégie et arcade. Le nombre de commandes à maîtriser et de



paramètres à surveiller est particulièrement important : pilotage proprement dit, essence, armement, munitions, communications radio, signaux d'identification, navigation, etc. Cette simple énumération vous laisse deviner qu'il faut maîtriser correctement le jeu demandé déjà un certain entraînement ! Ce sera notre plus grande critique à l'égard de ce jeu mais il faut admettre que la chose n'est guère évitable. Un très bon jeu pour les passionnés seulement : il faut apprendre à jouer !



C'EST NOUVEAU C'EST SONY.

HBF 700F

L'INTELLIGENCE EVOLUTIVE.

Avec le système HIT BIT, premier système véritablement né de la compétitivité SONY vous a ouvert les portes d'un nouveau monde de la micro-informatique, d'une nouvelle forme d'intelligence. L'intelligence évolutive. Aujourd'hui, c'est nouveau c'est SONY, c'est le HBF 700F, c'est l'intelligence en puissance. Une mémoire utile de 256 Kilo-Octets RAM auxquels viennent s'ajouter 128 Kilo-Octets RAM de mémoire d'affichage, 384 Kilo-Octets en tout. L'exceptionnelle capacité de mémoire du micro-ordinateur SONY HBF 700F n'a d'égale que la multiplicité de ses applications, qu'elles soient professionnelles, utilitaires ou ludiques.

HBF 700F SONY UNE PROGRAMMATION SIMPLE

Le HBF 700F SONY possède une mémoire morte de 64 Kilo-Octets pour le langage BASIC qui étendu à la version 2 du MSX, met ses performances à la portée de tous.

**HBF 700F SONY
LA PUISSANCE CREA**TEIVE. Avec sa mémoire d'affichage de 128 Kilo-Octets Vidéo RAM, le HBF 700F vous ouvre 9 modes d'affichage parmi lesquels 1 mode de 256/212 points affichés ou vous pourrez utiliser simultanément 256 couleurs grâce à son écran géré en "BIT MAP". Pour la création musicale aussi, le HBF 700F vous offre des performances exceptionnelles. Il possède un circuit générateur de sons à 3 voies simultanées sur 8 octaves avec un générateur de bruit et un réglage de niveau sonore.

HBF 700F SONY LA PUISSANCE PROFESSIONNELLE Le HBF 700F SONY possède un clavier français AZERTY détachable professionnel. Le HBF 700F est doté d'une multitude de fonctions pratiques, conservées en mémoire, même en cas d'extinction de l'appareil, grâce à une batterie incorporée: horloge digitale, calendrier, préférence du mode d'affichage écran, centrage de l'écran, mot de passe confidentiel, Bip sonore.

Le lecteur de disquette, incorporé dans l'appareil, au standard international SONY 3 pouces 1/2, vous permet de stocker 720 Kilo-Octets, une fois la disquette formatée. Ces disquettes sont double-face, double densité. Le HBF 700F vous est livré avec 5 logiciels sur disquettes.

HBF 700F SONY. DES LOGICIELS PROFESSIONNELS. LOGICIELS "BUREAU" (HI-BRID) C'est le logiciel pratique. Vous déposez d'une calculatrice, d'un agenda, d'un calendrier, d'une horloge et des fonctions du DOS. La gestion de ce logiciel se fait par icônes et menus.

LOGICIELS "TRAITEMENT DE TEXTE" (HI-TEXT) Déplacement et effacement des mots marge et alignement, numérotation automatique des pages, paramétrage de l'impression...

LOGICIELS "TRAITEMENT DE FICHIER" (HI-BASE) Recherche rapide, choix du critère de sélection, impression de fiches.

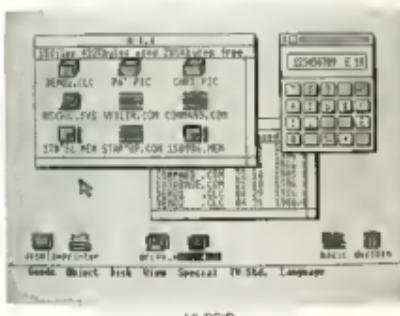
LOGICIEL "TABLEUR" (HI-CALC) : Modification des paramètres et calcul instantané, fonctions arithmétiques et scientifiques.

LOGICIEL "GRAPHIQUE" (HI-GRAPH) Crédit graphique d'histogrammes et de courbes en deux et trois dimensions. Vous pouvez enfin mélanger textes, fichiers, tableaux et graphiques dans un même document (mixing).

HBF 700F SONY - LA SOURIS

L'utilisation de tous ces logiciels est facilitée par la souris, livrée avec le HBF 700F, qui vous permet de travailler directement sur l'écran.

HBF 700F SONY. DES PERIPHERIQUES PERFORMANTS Vous pouvez bien sûr connecter sur votre HBF 700F les périphériques performants de la gamme SONY: imprimantes, 2^e lecteur de disquettes, manettes de jeux, cartes graphiques, cartouches au standard MSX, magnétocassettes, moniteurs informatiques.



HI-BRID

H MS Cobra

KONAMI



DISQUE 32K
TARIF POUR 10000 FRS
POUR CARTRIDGE

MSX



Konami :
ça bouge

**L'arrivée
des mega-rom**

Le fabricant Japonais propose une nouvelle génération de cartouches. Les capacités de pro-

grammes, ou mémoire cache, ne se comprennent plus au kilo-octet mais en million d'octets ! Après Nérémus, il y a quelques mois, les deux nouveaux annoncés par Master Electronique à l'heure où nous écrivons cette presse sont Antarctic 2 et Vampire killer. Avant de les présenter en détail dans le prochain numéro, nous

vois "soft" en préparation chez Konami qui doit sortir en MSX assez rapidement : HMS Cobra est un jeu de stratégie qui retrace une des batailles navales clé de la dernière guerre mondiale. Les Alliés, dirant toute une partie de la guerre ont livré à l'URSS du matériel ; ces convois maritimes partaient d'Angleterre, passaient par l'Islande puis entre le Cap Nord et les Spitzberg pour gagner le

port de Mourmansk. Bien sûr les forces de l'Axe ont tout fait pour empêcher ces convois de passer. Dans le jeu, vous êtes l'Amiral qui commande l'un de ces convois et votre mission consiste à l'amener à bon port. Il vous faudra pour cela être un stratège aguerri. Un vrai "Wargame" qui vous sera livré dans une luxueuse boîte contenant carte, compas, règle, etc. De longue heures de jeu en perspective !



peut-on déjà préciser que ces programmes, conçus pour le MSX 2 sont bien entendu utilisables sur les MSX 1. Antarctic 2, comme son nom l'indique, est la nouvelle version des aventures du célèbre pingouin. La démo nous dévoile rien moins que 24 tableaux différents ! Les innovations sont innumérables, c'est

vraiment un tout nouveau jeu considérablement enrichi !

Bérets Verts

L'avenir est un peu plus moderne est aussi un rendez-vous. Deux jeux d'action sont désormais disponibles sur cartouches : *Green Berets* (Bérets Verts) et *Jail Break* (L'évasion).

VIDEOSHOP

L'espace MSX le plus micro de Paris !...



4990 F TTC⁽¹⁾

Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes : **400 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur de cassette Sony	490 F	TA8100F antiprojet	299 F
Lecteur de cassette + Clé de	390 F	Minimini couleur Philips	2390 F
Yester 16 bits Sony	590 F	Scoupe MSX	495 F
Embarqué couleur	690 F	Music Modul	1490 F
Sony PARM NDS	2990 F		

ACCESOIRES

Joystick Sony	189 F	Track Ball + Fidgy 2	189 F
Carte + Joystick infrarouge	185 F	Joystick compétition pro	195 F
Track Ball	360 F	Cartes 3/2 bits 101	245 F
Hyper Star	189 F	Joystick pro Sony JS 70	450 F

LOGICIELS

JEUX			
Polar II (C)	119 F	Super Soccer (Fest) (C)	249 F
Carte 3/2 bits (C)	195 F	Future Formula 80 (C)	249 F
Carte 3/2 bits (C)	229 F	Cartes Electron (C)	249 F
Carte 3/2 bits (C)	229 F	Pong (K)	240 F
Carte 3/2 bits (C)	229 F	Roller Ball (K)	240 F
Carte 3/2 bits (C)	180 F	Robot Fighter (K)	240 F
Carte 3/2 bits (C)	245 F	Antarctic (K)	249 F
Carte 3/2 bits (C)	245 F	Chapiter (C)	249 F
Carte 3/2 bits (C)	245 F	Maniacs (C)	245 F
Carte 3/2 bits (C)	199 F	La Dent de l'Artic (C)	290 F
Carte 3/2 bits (C)	199 F	Manic Bumper (C)	195 F
Carte 3/2 bits (C)	199 F	Race Bumper (C)	240 F
Carte 3/2 bits (C)	199 F	Robot Ball (K)	240 F
Carte 3/2 bits (C)	199 F	Motorbo	
Carte 3/2 bits (C)	199 F	sur l'Alligator (C) (C)	249/295 F
Carte 3/2 bits (C)	199 F	La Vie et la Mort (M) (C)	179 F
Carte 3/2 bits (C)	199 F	Velvet 8 (H) (C) (C)	490 F
UTILITAIRES			
Music Author (K)	390 F	Apple Basic (C) (C)	360 F
Graphix Master (K)	360 F	Assembler (français) (C)	345 F
PrintLab (K)	380 F	forth (C)	450 F
Tex (R) Textac (C)	295 F	Access Text (C) (C)	560 F

Produits	Prix TTC (F)	Appart. compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
MSX X Sony HS 700	4990	778	12	18 24	965
Sony HS 501F	1190	476	4	18 24	391
Lecteur de disquette Sony 3 1/2	2990	431	2	18 24	223
Moniteur couleur Sony K-14	6590	1144	13	18 24	754

MSX PHILIPS

Produits	Prix TTC (F)	Appart. compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
MSX II 8 bits VG 8255	2990	761	8	18 24	351
MSX II + Moniteur vert	4990	772	11	18 24	456
MSX II + Moniteur couleur	6590	1144	13	18 24	751
MSX K-VG 8250	4490	576	11	18 24	486
MSX II VG 8255 + Music Modul	5290	126	12	18 24	586

LES AUTRES MSX

Yamaha YHS 503 F	990 F	181 TEG : Taxe en vigueur au 01/08/1986
Service	790 F	Offres spéciales sous réserve de stock disponible
		(2) Prix au 01/08/1986 toutes taxes et autres échéances

181 TEG : Taxe en vigueur au 01/08/1986
Offres spéciales sous réserve de stock disponible
(2) Prix au 01/08/1986 toutes taxes et autres échéances

BIBLIOGRAPHIE

182 Programmes MSX (P.S.1)	120 F	Super Jeux MSX (P.S.1)	120 F
Le Livre du MSX (P.S.1)	110 F	Assortiment de périodiques MSX (P.S.1)	120 F
Base MSX (P.S.1)	120 F	Base MSX (P.S.1)	110 F

De lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h
59, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. (1) 42 96 93 95 - Mét. Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. (1) 43 21 54 45 - Mét. Raspail



L'espace MSX
le plus micro de Paris

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Téléphone _____

Je désire recevoir une documentation sur _____

Jointez 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoie

Je possède un micro ordinateur

Je vous adresse la commande suivante

DÉSIGNATION	PRIX TTC	PRISE
	PORT 15 F	
	Montant (prié TTC)	

Je choisis le formulaire de règlement Au comptant À crédit

Je vous joins mon règlement par

Chèque bancaire CCP Contre remboursement (100 F en sus)

Veuillez photocopier cette demande d'identité RIB, dernière fiche de passe (quittance EDF)

PORT GRATUIT

Le nouveau MSX2 de Philips

Philips 8250

**La machine**

Le 8250 est une superbe machine, cela va sans dire. MSX 2 bien sûr, il a un "look" très professionnel, avec son clavier détachable, et son lecteur de disquette double face ! Son cœur est un 250 A qui travaille à 3,5 MHz, le processeur vidéo est un YM 9938, la RAM est de 256 K soit 128 K pour l'affichage vidéo, et 128 K utilisateur. La ROM, quant à elle, dispose de 64 K : 48 pour le MSX, et 16 pour la gestion disque. Rien que de très élégant dans tout cela. Des caractéristiques techniques qui ne sont pas sans rappeler celles du 8235, la différence la plus évidente entre ces deux machines semble être, si l'on exclut leur aspect, le drive qui dans le cas du 8250 est double face. Dans le module "ordinateur" un deuxième emplacement de "drive" a été prévu. Deux ports de cartouche sont situés sur le côté droit de l'appareil, toute la conséquence se trouve à l'arrière ; la sortie vidéo/son peut se faire soit par prise périphérique soit par prises cluch et on y trouve également les entrées "joystick" et magnéto cassette, les sorties imprimante, et une sortie UHF en PAL. Il vous est donc possible de collecter à peu près n'importe quel écran à cet ordinateur. Pour les quelques programmes que nous avons chargés, le 8250 nous a semblé très bien fonctionner.

Le système

Là où nous pouvons être plus préoccupé, c'est sur le système de gestion personnel que propose Philips avec le 8250 : il s'agit de programmes d'applications de productivité, qui

Ce superbe modèle de Philips nous est arrivé un peu tard pour que nous puissions vous en présenter un test complet, cet article est donc une première "prise en main".

permettent un travail plus agréable, plus facile et donc plus efficace.

Le système Home Office 2 comprend tous les "softs" nécessaires à une gestion personnelle soit : un traitement de texte, une gestion de fichier, un tableau, un outil graphique, un agenda, et un suivi de projet. Ces programmes sont d'une grande facilité d'emploi, et très conviviaux. Ils sont aussi interactifs et échangent entre eux les informations, ce qui amène par exemple au mariage du traitement de texte et du fichier,

et à la production de "mailings" ; ou encore à celui du tableau et de l'outil graphique, qui nous produisent de beaux "cahiers-berts". Plus original, le programme de suivi de projet permet, quant à lui, de planifier la réalisation, l'organisation d'un projet. L'agenda vous permet de tenir le registre de vos rendez-vous, mais également de rechercher les rendez-vous pris avec une personne sur une année ; il peut planifier sur plusieurs années, ses pages peuvent être imprimées et il comporte un répertoire qui lui aussi peut être imprimé.

Nous avons pu essayer pendant quelques heures ces différents logiciels et d'ailleurs, cet article a été tapé sur le traitement de texte. A priori tout cela est fait simple d'emploi ; on regrettait peut-être le côté quelque peu rudimentaire du traitement de texte, mais il faut considérer que nous sommes là devant des logiciels qui ne sont pas des professionnels. En tout cas le suivi d'idée nous a paru très intéressant, et le fichier quant à lui est très correct. Un fort bel ensemble de produits que nous offre la Philips, qui pourra certainement séduire de nombreux clients.



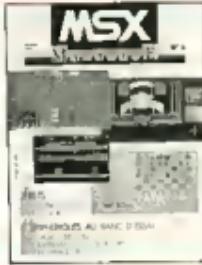
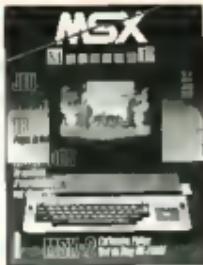
ABONNEZ-VOUS

**6 NUMÉROS
100 F**

MSX
MAGAZINE

LA PREMIÈRE PUBLICATION FRANCOPHONE CONSACRÉE
AU STANDARD DE L'INFORMATIQUE GRAND PUBLIC.

LES ANCIENS NUMÉROS



Coupon à retourner accompagné du règlement à :
MSX magazine, 5-7, rue de l'Amiral Courbet,
94160 Saint Mandé

Oui, je m'abonne à MSX Magazine
au prix de 100 F pour 6 numéros
Europe : 180 FF - Airmail : 200 FF
 Relure pour collection : 55 F

Je désire recevoir :

Au choix, le numéro de MSX Magazine : 20 F + 6,50 F de frais de port, soit 26,50 F
 Les numéros 4, 5, 6, 7 :
20 F x 4 + 10,50 F de frais de port, soit 90,50 F

Nom Prénom

Adresse

TAB PNS

Le MSX Yamaha CX5 M II: *bon pour la musique*



Selon les deux concepteurs, l'aptitude du MSX Yamaha à générer des sons de très haute qualité, en fait l'ordinateur idéal pour l'apprentissage de la musique par la micro-informatique.

Le logiciel qu'ils ont mis au point (en basse et en assemblé) s'appelle « Les muséiens migrateurs ». Basé sur l'interactivité, il fait appel à la curiosité des enfants et à leur esprit d'initiative.

Première étape de cette balade : un dispositif sonore sophistiqué (un système de génération des sons et des timbres) permet aux enfants de mieux faire connaissance avec des instruments de musique traditionnels, exposés dans une vitrine (violon, flûte, tambour, etc.)

Équipés d'un casque à infra-rouge (sans

Grâce au MSX Yamaha CX5 M II et au soutien de la Fondation SACEM, Dominique Besson, pianiste et Olivier Koehlin, responsable à l'IRCAM de l'équipe 4xApplication (concerts en temps réel), offrent aux enfants un formidable voyage à travers les musiques du monde.

fil), les jeunes voyageurs partent, durant trente minutes, à la découverte de la terre en musique. Pour chaque pays, sélectionné à l'aide d'une souris et d'une carte du monde électronique, le logiciel, fabriqué à partir du "Voix sous program" de Yamaha, présente trois instruments traditionnels et leur reproduction musicale synthétique. Pour obtenir une reproduction parfaite, D. Besson et O. Koehlin ont écouté, très attentivement, chaque instrument, puis recensé un certain nombre de paramètres et détaillé le mode de jeu.

La présentation individuelle des instruments est suivie d'un mini-concert, pendant lequel le jeune auditeur pourra s'amuser à isoler un instrument à l'aide de la souris et d'un élément visuel (un petit loup à l'oreille très fine).



Initiation

La seconde partie de l'initiation, non interactive, s'intéresse au mélange des cultures. Des musiciens leaders de formations folkloriques s'envolent pour une autre destination. Misade de l'informaticque, l'instrument « étranger » écoutera et s'adaptera au nouvel environnement musical. Le violon jouera de la musique africaine et le tam-tam du élusique. Dans un futur assez proche, Olivier Koenig souhaitera se consacrer totalement à cette activité de conception et de recherche.

Informatique/musique

Au programme : musique de scène ou de films, activités pédagogiques et développement d'un programme informatique très particulier qui permettra le survi des improvisations d'un musicien. Il envisage, d'autre part, de travailler sur un matériel plus sophistiqué (Aiaci, Macintosh) et aux calculs plus rapides.

D'anciens logiciels mis au point par les deux pédagogues sont présentés à la Cité des



Sciences et de l'Industrie de La Villette, qui, après l'Atelier des Enfants du Centre Pompidou, hébergera prochainement « Les musiciens magiciens ».

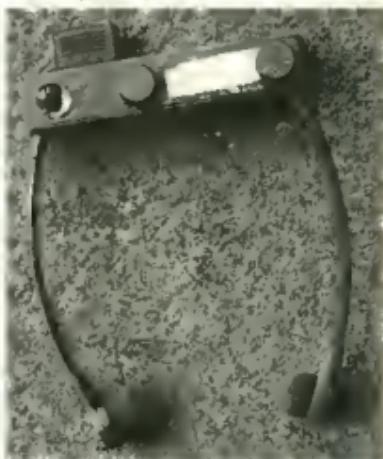
« Peinture sonore », à base de dessin animé, donne aux enfants en bas âge l'ois

Centre G. Pompidou !

A partir du 3 décembre et jusqu'au 12 janvier 1987, l'Atelier des Enfants du centre Pompidou accueillera « les machines sentimentales », une exposition regroupant une vingtaine de robots conçus par des plasticiens.

Pendant toute la durée des vacances de Noël, les enfants pourront participer à l'atelier de Peter Sinclair, artiste anglais, concepteur de machines musicales.

Centre Pompidou/Atelier des Enfants de 14 h à 18 h sauf le mardi (jusqu'à 20 h les week-ends et jours fériés).



ana) une première approche de la musique. « Page de tempo » permet au joueur d'orchestre huit instruments.

Pour obtenir l'exposition : 43.60.60.41.

Didier Mignot

Sony HB-F 700F



Toujours le "look" pro

Le HB-F500F ressemble comme un frère à un ordinateur professionnel avec ses deux éléments traditionnels : l'unité centrale et le clavier. L'unité centrale est un bloc métallique sur lequel peut venir prendre place un moniteur et le clavier, séparé, lui est relié par un cordon. Le tout est réalisé dans des couleurs claires comme de nombreux modèles professionnels (IBM, Macintosh). Dans la configuration de base tout est intégré et vous n'aurez donc pas l'embarras de fils et de connecteurs très prisé jusqu'ici par les constructeurs d'ordinateurs familiaux... L'encombrement, dans la mesure où l'on peut poser le moniteur sur l'unité centrale, reste faible. L'aspect général est très civilisé, un peu intermédiaire entre un équipement haute fidélité et un ordinateur professionnel. La chose se comprend de la part d'un constructeur comme Sony...

Le clavier : pour utilisation sérieuse

Le clavier, tout à fait identique à celui du 500, est un AZERTY parfaitement accentué où l'on retrouve également les touches habituées des autres MSX : touches de fonction, de commande de l'éiteur et touches spéciales. Un « pavé numérique » qui regroupe les chiffres et les signes pour les quatres opérations de base est sa principale originalité. Son agencement est inépuisable pour toute utilisation « sérieuse » et même pour la programmation. Par contre le fait de rejeter le pavé curseur en haut du clavier devrait être peu apprécié si vous l'employez pour les jeux. Au chapitre des règles nous aurions préféré un cordon spiralé pour la liaison vers l'unité centrale à la place du gros câble, beaucoup trop rigide et encombrant.

Chez Sony les MSX2 se suivent et se ressemblent beaucoup ! Le nouveau HB-F700F qui remplace le 500 en a gardé la plupart des caractéristiques mais il dispose de plus de mémoire et propose de nouveaux outils logiciels. Nous l'avons détaillé pour vous.

Par contre la qualité de frappe de ce clavier nous a semblé vraiment basse.

Possibilités de base

Comme le 500 le 700 est équipé d'une unité disquette, mémoire de masse performante qui est absolument indispensable dès que l'on veut dépasser un certain niveau de sophistication des programmes et, en tout cas, pour toutes les utilisations type fichier ou traitement de texte évolué. De plus c'est la seule formule qui rend l'usage d'un ordinateur vraiment agréable : temps de chargement et de sauvegarde enfin acceptables, sécurité de fonctionnement, recherche facile d'un programme ou de données. Pour que l'ordinateur familial puisse devenir réellement utile il fallait franchir le pas comme l'a fait le MSX2 dans son ensemble (pour les modèles commercialisés en France). Par la même occasion on constate que c'est une bonne affaire : regardez le prix d'une unité disquette séparée...

Le format choisi pour la disquette est le

3,5 pouces dont Sony s'est fait le promoteur : cette disquette — en double face comme sur le HB-500 — offre 720 K par disquette ce qui fait beaucoup ! Cette capacité est accessible directement sans retournement de disquette (un retournement est impossible) et le fonctionnement de l'unité est très rapide et très sûr. Il importe aussi de savoir que le 3,5 pouces est le « bon » format : en dehors de ses qualités propres c'est celui qui est adopté sur nombreux ordinateurs récents (Macintosh par exemple) et il y a donc à envisager une quelque chose de pétrifiant de disquette. De plus la production de masse permet de les acquérir à un prix avantageux. Le lecteur du HB-700 est accessible en face avant mais il n'existe pas d'emplacement pour une seconde unité : si vous en souhaitez une elle se branche à l'arrière et devra donc être logée à l'extérieur.

En dehors de l'unité disquette il existe deux logements pour cartouche en face avant. Celui qui se trouvait à l'arrière sur le 500 a disparu. Bien entendu vous pouvez retrouver les éléments habituels d'un micro-ordinateur MSX : deux prises pour poignées de jeu, une sorte d'imprimante parallèle et une prise pour brancher un magnétoscope. Ce dernier élément se vous sera sûre il que pour charger des programmes n'existant qu'en format cassette : quand on a goûté à la disquette... Signez que le HB-700 dispose d'une horloge-calendrier alimentée par une batterie cadmium-nickel (qui se recharge automatiquement lorsque l'ordinateur fonctionne) ce qui permet de disposer en permanence de l'heure et de la date (fonction pour dater automatiquement les programmes, fichiers ; sans compter d'autres usages...).

Nous regrettons - encore une fois... - l'absence d'interfacing série (RS232C ou similaire) pourtant fort utile par son universalité. Cet équipement peut se rajouter par un

port cartouche, mais le prix de revient sera beaucoup plus élevé que s'il avait été intégré d'origine et l'esthétique risque de souffrir.

L'écran : amélioration !

MSX2 se caractérise, en particulier, par une gestion d'écran très performante et des capacités graphiques qui dépassent celles de la plupart des modèles de micro-ordinateurs grand public actuellement commercialisés. C'est dire que le choix de l'écran est essentiel. Le HB-700 est pourvu de la classique basse RVB et il est livré avec un cordon terminé par une prise SCART-Péritel (SCART étant la dénomination officielle de la prise connue sous le nom de péritel). Il peut donc être branché sur tout téléviseur ou moniteur pourvu de cette prise (pratiquement tous les appareils récents). Le 700 se caractérise par la présence d'une sonde vidéo composite permettant de brancher un autre moniteur monochrome classique. Le cordon de liaison audio et vidéo, terminé par deux prises Cinch vers le moniteur, est fourni. Voilà repêché un gros oubli : que nous avons signalé du modèle 500.

Pour la question de choix de l'écran il est évident qu'il ne faut pas espérer profiter de toutes les qualités graphiques de MSX 2 sur un téléviseur ou un moniteur couleur courant : leur définition n'est pas suffisante. Ainsi, sans aller chercher la plus haute résolution graphique, un affichage à 80 colonnes (80 caractères par ligne) est peu visible sur un téléviseur : travailler longtemps dans ce mode ampute l'utilisation d'un moniteur haute définition (monochrome ou couleur). Faute de quoi prévoit des cachets contenant le mot de tête et une visite chez l'oculiste !

Pour les emplois « intitulaires » le choix d'un moniteur monochrome est le plus logique : la meilleure est bien meilleure que sur un moniteur couleur (même de très bonne qualité !) et on pourra toujours s'accorder son MSX2 à un téléviseur pour les jeux où la haute résolution n'est rien d'essentiel. Cette solution a aussi l'avantage d'un prix beaucoup plus doux que celle de l'achat d'un moniteur couleur qui doit impérativement être d'excellente qualité si l'on veut exploiter toutes les ressources de la machine !

Au cœur de la machine

Le processeur central de MSX 2 reste naturellement le Z80, un lutin bien éprouvé ! Il est naturellement associé à divers processeurs périphériques. En particulier pour l'affichage (V9938) et le son. La mémoire vive du HB-700 atteint 256 K. Le record actuel. Bien entendu le HB-500 dispose, en plus, de 128 K de mémoire vidéo (VRAM) qui peut être employée à d'autres choses si - comme ce sera le plus souvent le cas - l'affichage ne nécessite pas une telle quantité d'octets. Naturellement le HB-500 fonctionne aussi en mode MSX1 et, comme annoncé, il est compatible avec les programmes existants sous ce standard. Ce problème

de la compatibilité a déjà fait couler une quantité appréciable d'encre. Soyons clairs : tous les programmes MSX1 doivent tourner sur MSX2 mais il existe un certain nombre d'exceptions - aux causes diverses - comme pour les standards (compatible IBM, Apple, etc...). Parfois une astuce permet d'obtenir un fonctionnement correct mais il subit quelques cas désespérés ..

Le sout logiciel

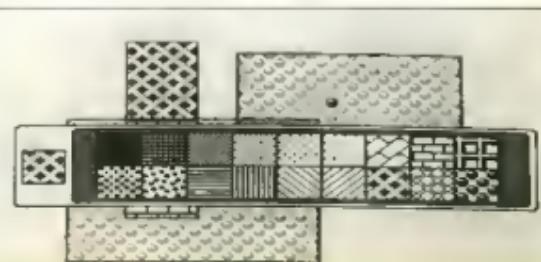
Si le côté matériel est finalement très similaire au précédent modèle, le HB-F700F n'en est pas moins une vraie nouveauté par la présence de deux éléments de nature logicielle : un programme intégré et regroupant les quatre fonctions utiles essentielles (édition de texte, gestion de fichiers, tableau, graphique) mais aussi une "interface graphique utilisatrice". Ce dernier point mérite d'être analysé de façon un peu détaillée afin d'être compréhensible l'intérêt.

Un ordinateur est une machine complexe qui n'est pas, comme on croit souvent, souvent croire les publicités, d'un abord facile ! En fait l'utilisateur doit, le plus souvent, apprendre un bon nombre de choses et disposer d'une documentation abondante pour utiliser correctement son ordinateur. C'est là un obstacle évident à une telle penetration de la micro-informatique dans le grand public. Depuis déjà un certain nombre d'années des constructeurs ont tenté de trouver des méthodes pour faciliter l'utilisation de l'ordinateur : il s'agit de le doter d'un programme qui se charge de traduire des actions humaines plus ou moins instinctives en ordres compréhensibles par l'ordinateur et de présenter les informations sur le fonctionnement de la machine de façon très simple. Deux éléments sont aujourd'hui employés par la plupart des machines : l'un matériel, le souris qui est un gant de saisisse et l'autre logiciel l'interface graphique qui remplace, sur l'écran, des explications souvent difficilement compréhensibles par des images. Sur le HB-F700F la souris comporte deux boutons de commande et elle se branche dans le port manette de jeu A.

La première machine de grande diffusion à avoir proposé cet ensemble est le Macintosh d'Apple et il a été suivi par tous les constructeurs visant le grand public : Atari, compatibles IBM (via Digital Research et Microsoft), Thomson et donc, aujourd'hui, MSX... Tous ont « copié » avec plus ou

moins de succès sur ce qu'avait fait Apple. Malheureusement on peut dire très clairement à ce jour qu'aucun n'a égalé le maître qui reste la référence (les causes sont multiples : machines intrinsèquement moins performantes, programmation moins élaborée, absence de philosophie claire dans la conception globale du système). C'est donc en grande partie par rapport à cette référence que nous avons examiné ce que propose Souy. Précisons immédiatement que le système essayé nous a été présenté comme une « version préliminaire » et que la documentation française n'était pas disponible. On peut donc espérer quelques améliorations sur les modèles commercialisés. Le système d'exploitation et les quatre programmes d'application tournent sur une unique disquette double face : HB-Brad.

Le système d'exploitation fourni par Souy s'appelle « Special File Handler » et il intègre MSX-DOS dont il constitue, en quelque sorte, une superstructure. A la mise sous tension avec la disquette HB-Brad dans le lecteur on obtient l'image d'une disquette sur un écran blanc, comme sur Macintosh. Vous ayez ensuite droit à un message de bienvenue ayant pour titre le « bureau électronique » ne s'affiche. Ce dernier est copié très exactement sur celui de Macintosh ou plutôt d'Atari (série ST) dont les possibilités sont plus proches de celles d'un MSX2. Une barre de menus déroulables se trouve en bas de l'écran avec un certain nombre de pictogrammes ou « icônes » et vous pouvez les utiliser pour commander l'ordinateur : le fait de « cliquer » sur une icône ou sur un article de menu entraîne, par exemple, le démarquage du programme correspondant. Beaucoup plus simple que de devoir écrire le nom de programme (sauf si vous...), puis de donner l'ordre de départ ! Comme sur les autres systèmes d'exploitation graphique/souris il est possible d'ouvrir de multiples « fenêtres » à l'écran et d'en ajuster la taille à volonté. Par exemple pour connaître le contenu de la disquette. On retrouve aussi les « accessoires de bureau » avec un tableau de bord pour régler les paramètres de fonctionnement de l'ordinateur, une horloge, une calculatrice et un calendrier/agenda très pratiques. Dans l'ensemble tout cela fonctionne très convenablement. On regrettera toutefois une certaine lenteur pour diverses actions et aussi une manipulation parfois peu aisée. Un certain chemin reste à parcourir pour arriver au niveau de Macintosh mais il faut reconnaître que l'effort est



TEST

iciel et l'amélioration spectaculaire par rapport à MSX-DOS « mu » ? On appréciera également le fait qu'il soit possible de choisir la langue du « bureau » : le Français est naturellement prévu.

HiBrid : quatre programmes échangistes !

Le programme HiBrid proprement dit comporte quatre « volumes » ou modules accessibles à partir d'un bureau général : traitement de texte, tableau, graphique et gestion de fichiers. Tous ces programmes utilisent les menus déroulants mais s'ils ont la possibilité d'échanger des fichiers manuels (par fichiers texte ASCII) ils ne peuvent, contrairement à des programmes comme Excel ou Jazz sur Macintosh, être utilisés simultanément. On regrettera aussi l'absence de la fonction « presse-papiers » du Macintosh pourtant extrêmement pratique pour des échanges simples d'information entre programmes (ou même à l'intérieur d'un programme).

Le traitement de texte accepte des lignes de 65 caractères au maximum ce qui nous semble un peu court mais l'ensemble fonctionne bien. Il peut travailler avec deux types de caractères (Pica et Elite) et accepte un certain nombre d'attributs typographiques qui sont, pour certains d'entre eux, affichés à l'écran : gras, souligné, condensé et double largeur. Naturellement on peut régler les marges, utiliser des tabulations, déplacer ou copier des blocs de texte et autres facilités similaires. En revanche, il ne semble pas possible de choisir l'intelligence... L'impression peut se faire en mode normal ou en « qualité courrier » et il est possible d'effacer des erasures avec des flétriers pour réaliser des « oublis ». Naturellement le texte réside en mémoire vive, il s'agit donc d'un transfert de texte aux possibilités intéressantes mais qui n'atteint pas le niveau professionnel. C'est un outil très utilisable pour l'édition ou les applications simples.

La gestion de fichiers, à la différence du traitement de texte, travaille sur la disquette. La taille d'un fichier est donc limitée par la capacité de cette dernière : 720 K ce qui est plus que confortable ! Il s'agit naturellement

d'une gestion monofichier. Le programme prendra place entièrement en mémoire vive de l'ordinateur l'exploitation avec une seule unité de disquette (celle qui est incinée dans le 700) est parfaitement possible ; il suffit de retirer la disquette programme et d'insérer celle qui contient votre fichier. Naturellement le programme permet d'effectuer des sélections et des tris sur les fichiers. Il s'agit d'une gestion de fichier très simple mais qui devrait être fort utile à de nombreux amateurs.

Le tableau comporte 26 colonnes et 255 lignes. Puis rapport aux vœux de la casquette c'est peu mais cela nous semble plus que suffisant pour la plupart des usages ! De plus il s'agit d'un tableau "3D" pouvant travailler simultanément sur deux feuilles de calcul : des possibilités déjà très évoluées. On retrouve bien entendu les possibilités habituelles de ce type de programme et toutes les fonctions mathématiques ou scientifiques classiques (mais pas de fonctions financières).

Le graphique est un complément du tableau : il permet, à partir des données d'une feuille de calcul, de tracer des graphiques tels qu'histogrammes, courbes ou « camemberts ». Parfois avec des effets assez spectaculaires. Le principal reproche que nous ferons à ce très beau programme est l'impossibilité de l'utiliser séparément en l'appariant des chiffres ou clavier : le passage d'un programme à l'autre étant assez laborieux il peut être un peu désagréable. Qui a dit que la micro-informatique était faite pour gagner du temps ?

Pour conclure sur ces programmes on peut dire qu'il s'agit d'un beau cadeau fait par Sony aux acheteurs du HB-F700F ! Ils nous semblent aller au-delà de la simple loialité et être tout à fait utilisables même si leur test est limité par rapport à un programme professionnel du même genre.

Des à côtés intéressants !

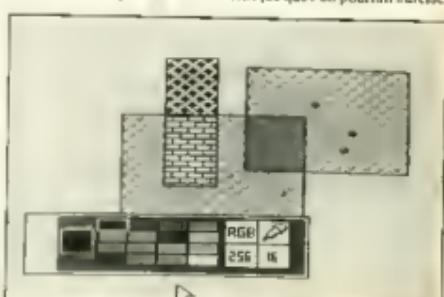
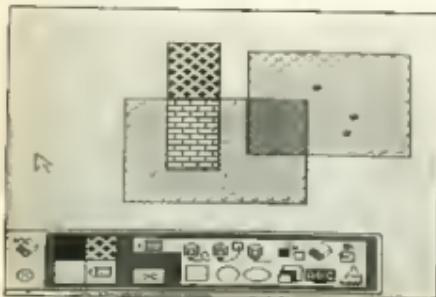
En dehors de HiBrid le 700 est livré avec une disquette qui contient un programme de démonstration et un programme de dessin. Ce dernier est un héritier des divers "Paint" existants ou d'Eddy II : commandes par

menu et possibilités fort complètes. Il peut être utilisé avec le clavier (déconseillé !), la souris ou un "track-ball". S'il peut employer la couleur un de ses points forts est, à notre avis, de pouvoir l'enclouer aussi en noir et blanc avec emploi de trames. L'intérêt de la chose vous apparaîtra certainement dès que vous aurez essayé d'imprimer un dessin en couleur : c'est inenvisageable ! A moins d'avoir dévalisé une banque pour vous offrir une imprimante couleur : ce n'est pas le cas le plus courant... Donc si les dessins ne sont pas seulement destinés à être admirés sur l'écran de votre moniteur toutefois il faut du noir et blanc et le programme fourni par Sony en permet une exploitation intéressante puisque partie de ce qu'il offre Apple avec MacPaint. Certes ce n'est pas aussi rapide et confortable mais on peut déjà réaliser des choses intéressantes et les imprimer de façon convenable.

Parmi les points très positifs du HB-F700F il faut aussi saluer l'existence de nombreux séminaires : environ 600 pages de documentation très bien imprimée et qui semble à priori — car il faut l'utiliser en profondeur pour un jugement définitif — d'exceptionnelle qualité. Vous disposez essentiellement d'un manuel « Guide du MSX-Basic Version 2.0 » qui est à la fois un manuel d'initiation et d'étude du Basic MSX2 et d'un « Manuel de référence » qui vous détaille toutes les instructions par ordre alphabétique. C'est naturellement l'ouvrage essentiel pour l'apprentissage. Ajoutons au mode d'emploi du HB-700 et un tableau de référence du Basic : tout l'indispensable vous est bien fourni.

Conclusions

Sur le plan du matériel le HB-F700F n'est qu'une évolution somme toute modeste du précédent modèle de Sony. En fait le constructeur a simplement corrigé les erreurs que nous avions indiquées lors de l'apparition du 500. Sur le plan logiciel, la revanche, l'évolution est plus intéressante. Avec son système d'exploitation graphique/souris Sony tente de faire « reculer » le MSX2 au peloton des micro-ordinateurs les plus évolus. Le résultat, à notre avis, n'est qu'à moitié réussi mais c'est une critique que l'on pourra lui adresser

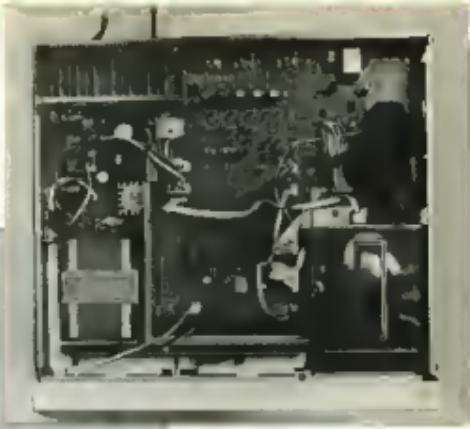


à la plupart des machines de cette catégorie. Même si un certain effort logiciel reste à faire pour parvenir à réaliser un ordinateur véritablement grand public comme peuvent l'être la haute fidélité ou la vidéo, autres domaines de l'électronique grand public où Sony a su se tailler une place privilégiée, la démarche se place dans la bonne voie. Il reste à voir si elle sera poursuivie et si le MSX2 peut, côté "hard", en suivre toutes les exigences...

J.-P. Roche

Spécifications du constructeur

Clavier : AZERTY accentué, mécanique, pavé numérique. Microprocesseur : Z80A à 3,58 MHz. Processeur vidéo : V-9938. Mémoire vive : 256 K. Mémoire vive vidéo (VRAM) : 128 K. Mémoire morte : 64 K (48 K Basic + 16 Disk). Mémoire de masse : 3,5 pouces 720 K formatée. Langage : BASIC. Affichage texte : jusqu'à 80 colonnes. Affichage graphique : maxi 512 x 212. Couleurs : 512 (max 256 simultan.). Interfaces : 2 ports cartouche, cassette, 2 prises manettes de jeu, imprimante parallèle, 2-unité disquette. Liaison écran : vidéo RVB, vidéo composite monochrome + son. Divers : horloge CMOS.



Distribué par Sony France : 19, rue Madame-de-Sanzillon, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.32.06.
Prix : environ 5 000 F.

Afin d'étoffer son équipe

MSX MAGAZINE recherche RÉDACTEURS

Passionnés de MSX, ayant une connaissance (même empirique) de la presse rejoignez-nous !

Contactez notre magazine au

(16) 43.98.22.22

ou écrivez-nous

5-7 rue Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ

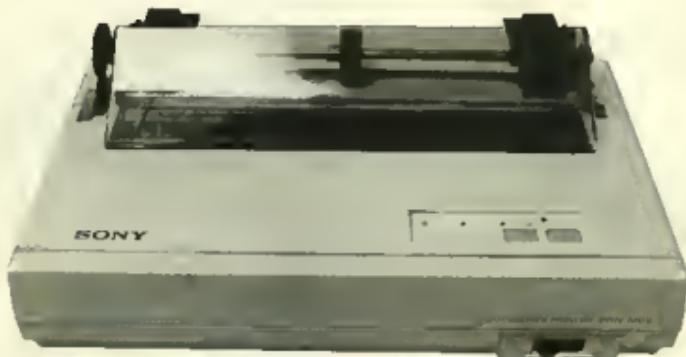
A vos softs... ! 100 F le Ko

Faites travailler vos méninges et tricoter vos petits doigts sur le clavier de votre MSX préféré. De cette agitation fébrile doit sortir un soft, qui sera votre œuvre. Sauvegardez-le sur cassette, disquette, ou autre support non volatile... Et envoyez-le nous, nous le testerons, et s'il nous convient nous le publierons, et vous le rémunérerons !

Vous recevrez 100 F par Kilo Octet publié ! Et les autres lecteurs de la revue pourront ainsi profiter de vos lumières. En aucun cas nous ne retournerons les softs envoyés, qu'ils soient publiés ou non.

Envoyez-nous vos programmes

Sony PRN MO9



L'imprimante compacte

Des dimensions mini

Lorsqu'on déballe la PRN MO9 on ne peut manquer d'être surpris ! Si son emballage est de bonne taille elle y tient plus qu'à l'aise car ses dimensions sont vraiment extrêmement réduites pour un modèle de ce genre ! C'est auavantage incontestable, au moins pour un équipement destiné aux amateurs qui ne disposent que rarement de beaucoup de place pour installer leur matériel. La liaison vers l'ordinateur s'effectue par une prise Centronics standard. Aucune surprise de ce côté.

Prestations de base

La PRN MO9 est une imprimante à impact 80 colonnes utilisant le principe bien connu des aiguilles qui viennent frapper un ruban encré et le papier. La matrice utilise neuf points ce qui autorise la réalisation de caractères bien dessinés, en particulier ponctués de jambages descendants. La ROM de caractères contient non seulement tous les caractères MSX et il est possible d'obtenir deux styles de caractères : PICA et ELITE. Bien entendu cette imprimante peut fonctionner en mode graphique, dispose de divers types d'attributs (typographiques et peut imprimer en mode compressé ou élargi. Un

L'imprimante à impact Sony s'est longuement fait attendre. Elle est aujourd'hui disponible et ne manque pas de qualités...

mode NLO (Near Letter Quality) permet d'obtenir une très bonne qualité d'impression aux dépens de la vitesse qui est normalement de 70 caractères/second. Le ruban encré est contenu dans une cartouche comme sur la plupart des imprimantes modernes. C'est un peu plus onéreux mais le changement est beaucoup plus ais et c'est pratiquement indispensable pour parvenir à une présentation aussi compacte.

L'enroulement du papier (format standard A4 ou similaire) peut se faire suivant

Le souligné est présent à l'écran comme le gras ou le double largeur

*Impression d'un texte en mode normal.
la qualité est suffisante pour l'usage courant.*

Le souligné est présent à l'écran comme le gras ou le double largeur

Impression d'un texte en mode « NLO » : c'est vraiment bon !

deux modes : le mode fraction par l'unité indépendante et un rouleau de caoutchouc comme sur une machine à écrire standard et le mode tracteur si vous employez du papier pourvu de bandes perforées. En mode tracteur l'introducteur du papier est automatique ce qui facilite très nettement l'opération tandis qu'en mode tracteur il faut installer le tracteur sur le dessous de l'imprimante. L'essieu y perd quelque peu mais si vous produisez beaucoup de papier imprime vous apprécierez certainement de n'avoir pas à changer les feuilles de papier une à une.

Les commandes sont — en impression normale — fort simples : mise sous tension et deux touches offrant trois fonctions : mise en ligne, échau de la qualité d'impression et avance papier. Il existe au mode test et une détection d'absence de papier. N'ayant pas disposé de la documentation nous ne pouvons vous détailler toutes les manipulations.

Essais

Nous avons essayé cette imprimante à l'aide des programmes fournis par Sony avec son HB-T700F. La vitesse d'impression effective est honorable quel que soit le mode d'impression sauf peut-être en mode graphique où le transfert d'un dessin au papier se révèle quand même assez laborieux mais c'est le cas avec la plupart des imprimantes à aiguille, même de prix beaucoup plus élevé que la PRN M901.

La qualité d'impression est correcte en mode listing et très bonne ou même excellente en mode « NLQ ». L'impression de graphiques du programme de dessin lourus par Sony est très bonne à condition du moins de choisir des trames et des couleurs dont la transposition n'est pas toujours heureuse (c'est un problème du programme).

Conclusions

La PRN M09 est une imprimante pour MSX très séduisante à la fois par ses présentations et par sa présentation. Le fait d'être le modèle le plus compact que nous ayons rencontré dans la catégorie des imprimantes 10 colonnes constitue un atout à toute avis important. Elle sera le complément presque indispensable d'un ordinateur Souy MSX2 mais peut aussi évidemment être choisie pour accompagner d'autres MSX !

J.-P. Roche

Distribué par : Sury France,
Prix : environ 1.000 F



MCX Magazine

Impression d'un dessin réalisé avec le programme graphique fourni par Sony.
Chacun peut faire ce qu'il veut !

Test de l'imprimante permettant d'obtenir les différents caractères et modes d'impression.

COURRIER

« Je voudrais vous demander des renseignements techniques pour le branchement d'un orgue électronique sur mon MSX1 (Sony HB501F). Mon revendeur local n'a pu me donner les caractéristiques de l'interface que je dois insérer dans le système afin de l'utiliser. »

*M. Degos G.
Turbes*

Nous aimerions en savoir plus sur votre orgue électronique, est-il analogique ou digital ? Possède-t-il une entrée/sortie aux normes MIDI ? S'il est analogique un convertisseur analogique/digital est indispensable et toutes les marques d'orgues ne le font pas, celle-ci n'est plus nécessaire si votre orgue possède une interface MIDI mais dans les deux cas, du côté MSX il vous faut un synthétiseur Yamaha, SFG01 ou SFG05 muni de prise MIDI IN et MIDI OUT, ou les synthés Philips "MUSIC MODULE", que vous placerez dans un port cartouche grâce à un câble adéquat ; il ne vous restera plus qu'à relier l'ensemble.

« Bravo pour la continuité de MSX MAGAZINE. Je vous serais reconnaissant de bien vouloir m'indiquer où je pourrais me procurer l'interface RS232 de Philips ainsi que la notice de EDDY II en Anglais. »

*Claude Mohrion
Evereux*

Les Interfaces RS232 sont une denrée rare sur MSX, il faut vous armer de patience et de tenacité, nous ne connaissons pas de magasin qui en ait en stock mais cela existe sûrement. La notice d'EDDY II en Anglais peut se trouver... en Angleterre, mais peut-être un de nos lecteur la possède-t-il ?

« J'ai commandé, suite à un article de votre revue, un logiciel « SM Fichier » à la société SMART DEVELOPPEMENT. Ceci, il y a bien deux mois. Ne voyant rien venir, j'ai téléphoné, et cette société aurait quitté la rue du Colisée. Pourriez vous me signaler sa nouvelle adresse. »

*Francis Leitz
Vendeuvre*

Tout d'abord, nous n'avons fait aucun article sur ce logiciel, il ne s'agit que d'un encart publicitaire (N° 6 page 9) et nous ne savons rien de la nouvelle adresse de la société SMART. Celle-ci est impossible à joindre et il se pourra qu'elle n'ait pas l'intention d'honorer ses engagements, nous ne pouvons que déplorer cet état de fait mais vous devez comprendre qu'il ne nous est pas possible de nous renseigner sur les sociétés qui font de la publicité dans nos pages, nous ne pouvons que vous conseiller d'être prudent, ne réagissez jamais d'avance.

« Après lecture de votre article concernant la carte MSX Audio, je vous souvraîs de de m'indiquer si vous disposez d'autres documents concernant ladite carte et le circuit imprimé Y8950 Yamaha... »

*Jacques Pilot
Papette*

Aucune documentation supplémentaire sur ce splendide circuit, sans doute faut-il attendre encore un peu pour le trouver sur une machine MSX2 dédiée à la synthèse musicale.

« Je voudrais acheter une imprimante pour mon MSX... Dans quels numéros puis-je retrouver des sorties sur ce sujet... Pouvez-vous m'aider à choisir ? D'autre part je possède le jeu "Sorcery". Que vous je suis en page trois du numéro sept « le plan de Sorcery page 10 ». Je parcours les pages... 47, 48, Horreur ! Pas de page 49, pas plus que de 50, mon magazine a-t-il été amputé ? »

*Laurent Metterie
Eckmühl*

Vous pouvez trouver des articles sur les imprimantes MSX dans les numéros 2 et 3, il existe également chez Sekiksha la SP 1000 MX dont nous parlerons dans un prochain numéro. Quant à vous aider à choisir, tout dépend de vos besoins, si la qualité « listing » vous suffit, prenez la moins chère, si vous pensez avoir besoin de la qualité « courrier » choisissez plutôt la VW 0030 ou la SP 1000 MX. Pages 49 et 50, Hmm... c'est exact, certains numéros se sont vu amputés, mais nous allons republier ce plan... Toutes nos excuses

« Je possède un CX3M depuis quelques mois et suis un lecteur attentif de votre revue... Je cherche à étendre la mémoire sur les deux livres que je possède me sont pas très favorables à ce sujet. Il semblerait que l'on puisse grâce à eux adresser un Méga-Object : reste, qu'au niveau de l'interface cela ne paraît pas très évident puisque le bus ne fait que 16 bits d'adresse. J'aimerais avoir de votre part un doc ou un schéma détaillé qui me permette de voir comment brancher une mémoire supplémentaire. »

*Michel Spiber
Strasbourg*

Il est vrai que le « doc » fait un peu défaut à ce sujet, lequel est particulièrement ardu, au point que vos propres recherches pourraient bien nous aider à vous répondre. Cela dit, il n'est pas évident qu'il soit bien utile de disposer d'un Mega de mémoire sur MSX et le programme qui saurait gérer cet espace n'est pas encore là ; quel qu'il en soit nous allons chercher de notre côté et nous vous tiendrons au courant du résultat de nos recherches

SONDAGE MSX

Ce questionnaire nous permettra de mieux vous connaître et de réaliser un MSX Magazine conforme à vos aspirations. A renvoyer à : sondage MSX, 5-7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saclay Meudé.

Vous considérez vous comme :

- Débutant en informatique
- Possède quelques notions de base
- Possède de bonnes notions
- Très bon utilisateur

Réalisez vous vos propres programmes ? oui non

VOTRE MATERIEL :

1) Possédez-vous un ordinateur MSX ?

- oui
- non

2) Si oui :

Quand l'avez-vous acheté : mois : Marque :

3) Les périphériques de votre ordinateur MSX

- Imprimante : marque :
- Lecteur de disquette : marque :

4) Combien de logiciels MSX possédez-vous ?

- Jeux Cartouches Cassette
- Utilitaires, éducatifs Cartouches Cassette
- Quels sont parmi vos logiciels, vos favoris ?

1

2

3

6) Possédez-vous un autre ordinateur ?

- oui
- non

Si oui, marque :

Quand l'avez-vous acheté ?

mois :

De quels périphériques disposez-vous pour cet ordinateur ?

- Imprimante : marque :
- Lecteur de disquettes : marque :
- Monteur : marque :
- Autre :

7) Avez-vous l'intention d'acheter :

Un ordinateur MSX : oui non

Dans les 3 mois oui plus tard

Marque envisagée :

Prix maximum envisagé :

8) Votre choix du matériel a-t-il été guidé par :

- (faire par ordre décroissant de 1 à 6)
- Conseil d'amis Conseil du vendeur
- Articles de presse dans MSX Magazine
- Divers d'autres revues Publicités

9) Quel budget total pensez-vous dépenser dans l'année qui vient pour votre équipement informatique ?

- Moins de 2 000 F 2 000 à 4 000 F 4 000 F à 6 000 F
- 6 000 à 10 000 F Plus de 10 000 F

10) Classer par ordre décroissant de 1 à 9, l'utilisation de votre MSX (même si vous n'avez pas encore votre ordinateur)

- Education au général
- Gestion du budget
- Professionnel
- Musique
- Apprendre l'informatique
- Semi Professionnel
- Graphisme
- Jeu

11) Vous utiliser (ou comptez utiliser) votre MSX :

- Tous les jours
- Plusieurs fois par semaine

Une fois par semaine

Moins souvent

Nombre d'heures estimé par semaine :

12) Citez les marques de MSX les plus connues à votre avis.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

13) Pouvez-vous résumer votre opinion sur le MSX ?

.....

VOTRE MAGAZINE :

1) Lisez-vous MSX Magazine ?

- Depuis le n° 1
- Depuis un autre numéro
- Êtes vous abonné oui non

2) Classez par ordre décroissant (de 1 à 3) ce que vous attendez de vos articles

- Information Conseil d'utilisation Articles techniques

3) Que pensez-vous de nos rubriques ?

	Développer	Conserver	Réduire
Informations d'actualités			
Test d'ordinateur			
Tests de périphériques			
Lectures			
Présentation des programmes de jeux			
Présentation des programmes utilitaires			
Articles techniques plus approfondis			
Reportages sur les utilisateurs			

4) Quels articles ou quelles rubriques aimeriez-vous lire dans MSX magazine ?

5) Combien de personnes lisent votre magazine ?

- Seulement vous même
- D'autres personnes dans votre foyer
- Une seule autre personne en dehors de votre foyer
- Deux autres personnes en dehors de votre foyer
- D'avantage, en dehors de votre foyer

6) Comment jugez-vous le présentation de MSX Magazine

- Très bonne Correcte Insuffisante

7) Comment jugez-vous le contenu de MSX Magazine

- Très bon Bon Insuffisant

8) Pouvez-vous commenter votre opinion ?

9) Les erreurs de ce magazine vous aident-ils à choisir votre matériel, vos logiciels ? oui non

Les publicités de ce magazine vous aident-elles à choisir votre matériel, vos logiciels ? oui non

10) Lisez-vous une autre publication consacrée au MSX ?

- oui non

11) Lisez-vous d'autres revues informatiques ?

VOUS MEME :

12) Qui êtes-vous ?

- Sexe : Masculin Féminin Age : de 18 ans de 18 à 25 ans de 25 à 35 ans de 35 à 45 ans + de 45 ans

Votre profession :



89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS
Tél. : 43.42.18.54+



ORDINATEURS

MSX1

PHILIPS VG 8010 :
PHILIPS VG 8020 :
CANON V 20 :
SPECTRAVIDEO SVI 728 :
SONY HB 75-F :
SONY HB 501-F :

490 F
850 F
850 F
750 F
990 F
1 990 F

« LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ-PRICE » SVM AOUT 86

MSX2

« LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE » MICRO-SYSTEMES SEPT 86

SONY HBF 700F : 4 990 F

(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM)
Lecteur de disquettes intégré double face 1 MEGA OCTET, 9 modes d'affichage, 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément, horloge interne, mot de passe etc, livré avec souris + 5 logiciels professionnels communiqués entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par icônes)



PHILIPS VG 8235 : 3 990 F

256 K de RAM, lecteur de disquette 360 K intégré, clavier orientable, molette haute résolution couleur ou monochrome, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.

MSX2 PHILIPS
VG 8235 M
(avec moniteur monochrome)
4 690 F

MSX2 PHILIPS VG
8235 C
(avec moniteur couleur) 5 990 F



PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 1 490 F
SOURCE SBC 3810 490 F
TABLE GRAPHIQUE NMS 1150 990 F
IMPRIMANTE VW 0030 QUALITÉ COURRIER (complète) 2 990 F
MONITEUR MONOCHROME 8M7552 990 F

PROMOS PHILIPS

ORDINATEUR VG 8220 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + MAGNETO VY 0030 = 2 990 F
ORDINATEUR VG 8220 + MONITEUR MONOCHROME IM 7552 + MAGNETO VY 0030 = 1 990 F
MONITEUR COU EUR CM 8521 = 2 290 F
MONITEUR COU EUR CM 8535 = 2 690 F
IMPRIMANTE VW 0030 1 890 F / IMPRIMANTE VW 0020 = 1 490 F

SONY

MONITEUR KX 14 4 450 F
IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITÉ COURRIER 76 CPS, SONY PRN M09 COMPLÈTE AVEC CÂBLE 2 990 F
LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTRÔLEUR) 3 390 F

PROMOS SONY

ORDINATEUR MSX2 (192 K) HBF 500 F = 3 750 E
IMPRIMANTE TABLE TRACANTE PRN-C-41 = 990 F

PROMO DISQUETTES 3 1/2 (PAR 10)
SF/DD = 190 F / DF/DD = 250 F

CASSETTES A 49 F

MOULECULE MAN, KNIGHTRIDE, SPEED KING, CHILLER, HOPPER, FORMULA 1 SIMULATOR, SPACE BUSTERS, MAZES UNLIMITED, SMACK WACKER, ZOMBIE WARS, SNAKE & MONSTER RIDER, PANIC PANIC, VESTRON, FOOT-VOLLEY, OLÉ, CHICKEN CHASE, OCTAGON SQUAD, SALVAGE, CONGO, JUMPIN JACK, INVADERS KICK IT, ICE TURNABOUT, SCIENTIPED, JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH, BOOM, HOPPER, OH NO, HUSTLER, BOARDLESS

CASSETTES A 95 F

ICE KING, INTERNATIONAL KARATE, WAY OF THE TIGER, FRONT LINE, CASTLE BLACK STAR, GROG'S REVENGE, BOUNDER, JACK THE NIPPER, VALKYIE, ATTACK OF KILLER TOMATOES, EGGSY, CYMBIUM, WINTER GAMES, TRAILBLAZER, STINGRAKE, MSXTRA (4 JEUX)

CASSETTES

JEWS OF DARKNESS : 149 F, RUNNER : 140 F, MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 255 F, L'HERITAGE : 165 F, OCTOPUS : 145 F, NOUVEAUTES ACTIVISION SPACE SHUTTLE, HACKER, KORONIS RIFT, THE EDELON : 120 F pièce.

PROMOS JEUX CASSETTES

MINICALC : 199 F, JE COMPTE : 125 F; PYROMAN, CONGO BINGO, OIL & SWELL, TIME CURB, THE HEIST, GAMES DESIGNER : 95 F pièce.

DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 315 F, MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F, REGATES : 310 F; LA GESTE D'ASTILLAC : 290 F; OMEGA PLANÈTE INVISIBLE : 290 F, ILLUSIONS : 190 F; PYRO-MAN : 190 F, REVERSI : 140 F, WORLD CUP, SOCCER : 199 F; LODERUNNER : 350 F.

DISQUETTES MSX 2

L'AFFAIRE : 210 F; KINETIC CONNECTION : 290 F; BAD MAX (720 K) : 290 F, WORLD GOLF : 345 F, CHESS GAME 3D : 199 F; RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP) : 199 F; AYDOCK (720 K) : 345 F; HYDILIDE : 345 F, LES PASSAGERS DU VENT (avec la BD) : 320 F.

UTILITAIRES (D = disquette, C = cartouche)

TELKIT (D) : 270 F (MSX2), EXPERT (D) : 190 F (MSX2); HOME OFFICE (C) : 490 F, TURBO PASCAL (D) : 745 F; TURBO TUTOR (D) : 415 F; TURBO DATABASE (D) : 745 F; SOFT STOCK (D) : 520 F; DEVPAC BD (D) : 450 F, MT BASE (C) : 490 F; MIXTELX (D ou K7) : 590 F; MSX-DOS : 390 F, LOGO : 890 F + LANGAGES ÉVOLUÉS DISPONIBLES.

SYNTH' VOCAL (EN FRANÇAIS) : K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

DANS LA LIMITÉ DES STOCKS DISPONIBLES.

CARTOUCHES A 230 F

SONY : MAGICAL KID WIZ, MIDNIGHT BROTHERS, COASTER RACE, TRAFFIC

KONAMI

KNIGHTMARE : III D'OR!, NEMESIS, THE GOONIES, TWIN BEE

Dernière minute
GREEN BERET,
Cartouche : 230 F

ANTARCTIC ADVENTURE : 2 (MEGA ROM) : 230 F

MANETTES MSX

ARCADE TURBO : 240 F, SUPERJOY 2B : 75 F, QUICKSHOT 2 TURBO (NON MSX) : 199 F, QUICKSHOT 2 : 125 F

PROMO : CARTOUCHES A

99 F
SPACE TROUBLE, MI-CHING, FIGURE PUZZLE, SUJAMARU PANTS, DRAGON ATTACK, STEP UP, SPACE MAZE, ATTACK, FRUIT SEARCH, SUPER SNAKE

NOUVEAUTÉS : CARTOUCHES EN DIRECT DU JAPON

RAMBO : 290 F

CARTOON KONAMI : MEGA ROM MSX2, VAMPIRE KILLER : 290 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCÂDES NAMCO ENFIN DISPONIBLES !

FAC-MAN, GALAXIAN, DIG-DUG, MAPPY, TANK BATTALION, BOSCONIAN, GALAGA : 230 F (chaque cartouche)



MSX NEWS

est sorti...

Le nouveau journal des hyper-branchedes MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 65 F pour 11 numéros !

En plus du journal vous recevez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !

Cadeau : un abonnement gratuit de trois mois pour toute commande atteignant 650 F !

* Prix de lancement. Offre limitée dans le temps. Dépêchez-vous !

MSX 8

CRÉDIT CREG IMMÉDIA

BON DE COMMANDE : à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 65 F
 Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de

Frais de port jeux et accessoires 20 F
 Frais de port matériel 90 F

TOTAL

Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois

Mode de règlement :

Chèque Mandat-lettre joint

Cobra flight

Un jeu d'arcade fatigasant, que nous adresse-là M. Benoît Moutagne de Valentine Jarcy. Il s'agit du "remake" d'un jeu qui a fait le boucheur de nombreux busards. Un avion ou un hélicoptère survole un relief dangereux tout en évitant et détruisant des missiles tirés du sol. La routine d'assemblage qui permet le déplacement des décors est des plus intéressante, et peut certainement être utilisée dans d'autre cas. Vous gagnez des points par missile détruit mais vos mouvements sont limités ; pour en refaire provision il faut vous arrêter dans les rectangles rouges indiqués d'un signe, pour refaire le plein. Attention au rase-mottes.. A chaque fois que vous passez dans une base qui vient de tirer un missile vous perdez 5 points de munitions. Bon courage !

```

18 CLEAR988,5HE888
20 COLOR4,1,6 SCREEN2:OPEN"BRP":A8#1:PSET(115,34),12:FORI=1TO16 READA,B:LINE-(A,
B),12:NEXT CIRCLE(128,31),2,12:CIRCLE(130,31),2,12 PAINT(125,38),12
38 DATA116,34,122,43,128,43,133,34,134,34,135,33,132,27,125,28,118,27,115,34,116
,33,117,33,121,37,129,37,132,33,135,33
48 LINE(122,38)-(123,41),15:LINE-(124,38),15:LINE-(122,38),15:LINE((((((((((((((
(((128,38)-(127,41),15:LINE-(126,38),15:LINE-(128,38),15:PRESET(123,35):PRESET(
127,35)
58 PSET(115,35),3 FORI=1TO15 READA,B:LINE-(A,B),3:NEXT.PAINT(125,68),3:PSET(132,
2T),11:FORI=1TO6 READA,B:LINE-(A,B),11:NEXT.PRET(116,29),11:FORI=1TO28:READA,B:L
INE-(A,B),11:NEXT.PAINT(140,58),11:PAINT(118,58),11
68 DATA116,35,122,44,128,44,133,35,134,35,135,63,132,76,126,188,188,128,188,114,
115,188,128,98,128,88,113,48,115,35
78 DATA144,34,146,58,131,88,135,68,135,32,132,27
88 DATA118,38,105,35,184,47,115,71,116,81,114,95,96,115,94,122,188,138,118,135,1
38,135,161,188,127,118,124,188,128,188,124,115,188,128,98,119,48,116,29
98 PSET(124,48),6:LINE-(124,58),6:LINE-(123,57),6:LINE-(124,51),6:LINE-(127,58),
6:LINE-(125,58),6:LINE-(125,48),6
108 COLOR14:PRESET(75,158):PRINT#1,"COBRA FLIGHT":COLOR13 PRESET(139,104):PRINT#0
1,"(c)@bensoft 1985"
118 FORI=8TO588:NEXT:CLOSE#1
128 RESTORE138:FORI=5HE888TO6HE858 READW POKEI,W:NEXT
138 DATA96,26,89,235,205,138,47,34,8,235,1T,88,235,1,32,8,285,89,8,83,88,235,17,
128,235,126,18,33,89,235,34,2,235,281,42,8,235,281,91,2,235,1,32,8,285,69,7,281,
33,87,235,17,119,235,26,119,33,87,235,34,2,235,281,285,4,235,285,48,235,195,34,2
35,205,4,235,2
148 DATA19,235,195,34,235,222,8,222,8,222,8,121,99
158 OPEN"BRP":A$#1
168 KM#1 X#=38 Y#=128 MX(1)=98 MX(2)=188 MX(3)=148 MX(4)=218 MY(1)=185 MY(2)=135
MY(3)=118:MY(4)=145 MUN=58
178 SPRITEOFF
188 COLOR13,12 SCREEN8 KEYOFF:LOCATE18,5:PRINT"*****":LOCATE18,6 PRIN
T" COBRA FLIGHT ":"LOCATE18,7:PRINT"*****":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" A
vion ou Hélicoptère ?"

```

LISTINGS

MDB

MDB, pour Mur De Brique ! Voilà bien un des ancêtres du jeu Vidéo. Rappelons-en le principe rapidement : vous êtes minuscules

d'une raquette, et à l'aide d'une balle vous démolissez un mur.. Avoir le plaisir de "laisser" nous nous sommes posés pas

mal de questions ; mais tout en nous les posant nous étions en train de jouer comme des fous ! De plus le travail qu'a fait là M.

Ignazi de Moirans (54) est très intéressant du point de vue couleurs et sonore... Alors amusez-vous

```

1 REM -----
2 REM -----
3 GOTO 700
4 REM -----
5 IF R > 2 THEN R=R-1:VPOKE 7037,R#8
6 RETURN
7 IF R<25 THEN R=R+1:VPOKE 7037,R#8
8 RETURN
9 REM -----
10 P(0)=0 FOR J=1 TO P.IF P(J) TNEN 500
11 NEXT J.IF P(0) THEN 10 ELSE GOTO 400
12 ON STICK(0) GOSUB 0,0,7,0,0,0,5,0
13 IF V>231 THEN 40
14 IF V=25 THEN 200
15 IF V= 2 THEN BEEP DY= 1
16 ON STICK(0) GOSUB 0,0,7,0,0,0,5,0
17 IF V=22 THEN 30
18 IF X=29 THEN BEEP DX= -1
19 IF X= 2 THEN BEEP DX= 1
20 A=X*DX Y=Y+DY VPOKE A,32
21 A=Y*32+X+6144 V=VPEEK(A)
22 VPOKE A,.97 GOTO 12
23 REM -----
*** sur la raquette ***
30 IF X<R OR X>R+3 THEN 10
31 PLAY N1 DY=-DY
32 IF X=R THEN DX=-1
33 IF X=R+3 TNEN DX= 1
34 GOTO 10
35 REM -----
40 IF V>15 THEN 14
41 SOUND 0,88 SOUND 0,9
42 S(J)=S(J)+5 DY=-DY
43 IF V AND 1 THEN VPOKE A-1,32

```

*** MUR DE BRIQUES MSX ***
*** (C) - 1985 per I.E ***
*** Ecrit avec YENO DPC-64 ***

*** Deplacement raquette ***

*** Boucle principale ***

*** Rebond de la balle ***

*** Points gagnés ***

ELSE VPOKE A+1,32

LISTINGS

```

44 IF V>247 THEN S(J)=S(J)+15
45 IF V<239 THEN S(J)=S(J)+ 5
46 SOUND 0,90
47 LOCATE 9,0:PRINT USING "#####";S(J)
48 IF S(J)<S(J) THEN SOUND 0,0 GOTO 10
99 REM -----

```

*** Bonus ***

```

100 PUTSPRITE 31,(112,173):UPDKE A,32
101 S(J)=S(J)+1000:A=6910
102 B(J)=S(J)+1960:M(J)=3
103 IF S(J)>N THEN H=S(J)
104 IF S(J)>10000 THEN M(J)=2
105 IF S(J)>20000 THEN M(J)=1
106 LOCATE 3,0:PRINT USING K1,S(J)
107 LOCATE 10,0:PRINT USING K2,H
108 UPDKE 8214,6H1:UPDKE 8215,6H1
109 LOCATE 11,17:PRINT LEFT$(K9,10)
110 PLAY N2,N2 PLAY N5,N5
111 FOR I=6H31 TO 6H01 STEP32
112 UPDKE 8214,I:UPDKE 8215,I
113 LOCATE 11,17:PRINT LEFT$(K9,10)
114 FOR T=0 TO 800:NEXT
115 LOCATE 11,17:PRINT SPC(10)
116 FOR T=0 TO 800:NEXT
117 NEXT I
118 FOR T=0 TO 3000:NEXT
119 P(0)=1:GOTO 11
199 REM -----

```

*** Bellie perdus ***

```

200 PLAY N2,N2 PLAY N8,N8
201 PUTSPRITE 31,(112,173)
202 M(J)=M(J)-1
203 LOCATE 10,0 PRINT K3,KM(M(J))
204 FOR T=0 TO 6000:NEXT
205 IF M(J)>0 THEN 500
299 REM -----

```

*** Game over ***

```

300 PLAY N2:PLAY N4
301 IF S(J)>N THEN H=S(J)
302 LOCATE 10, 0 PRINT USING K2,H
303 LOCATE 11,15:PRINT KP;J
304 FOR I=0 TO 3
305 LOCATE 7,17:PRINT K8
306 FOR T=0 TO 1000:NEXT
307 LOCATE 7,17 PRINT SPC(10)
308 FOR T=0 TO 1000:NEXT
309 NEXT I
310 LOCATE 12,15:PRINT SPC(0)
311 P(J)=0 GOTO 11
399 REM -----

```

*** Affichage scores(s) ***

```

400 CLS:COLOR 11 Z=1
401 PUTSPRITE 31,,,1
402 FOR I=1 TO P
403 LOCATE 2,I*2
404 PRINT KP,I,SPC(5);USING K1,S(I)
405 IF S(I)=N THEN C=1
406 NEXT

```

LISTINGS

```
487 ON INTERVAL=30 GOSUB 414
488 INTERVAL ON
489 FOR T=0 TO 200 NEXT
490 LOCATE 11,22:PRINT MID$(K0,Z,10)
491 Z=Z+1 IF Z>27 THEN Z=1
492 IF STRIG(0)=0 THEN 489
493 INTERVAL OFF GOSUB 800
494 IF W=1 GOTO 417
495 LOCATE 2,C#2 PRINT SPC(28)
496 W=1 RETURN 418
497 LOCATE 2,C#2
498 PRINT KP,C,SPC(5),USING K1;S(C)
499 W=0 RETURN 418
500 REM -----
```

*** Game start ***

```
500 Z=1 LOCATE 11,15 PRINT KP,J
501 FOR T=0 TO 200 NEXT
502 LOCATE 11,17 PRINT MID$(K0,Z,10)
503 Z=Z+1 IF Z>27 THEN Z=1
504 IF STRIG(0)=0 THEN 501
505 GOSUB 617
506 LOCATE 3, 8 PRINT USING K1,S(J)
507 LOCATE 10, 0 PRINT K3;KM(M(J))
508 LOCATE 11,15 PRINT KP,J
509 LOCATE 6,17 PRINT K7
510 PLAY N2 PLAY N3
511 FOR T=0 TO 5000 NEXT
512 LOCATE 12,15 PRINT SPC(8)
513 FOR I=6 TO 24
514 LOCATE I,17 PRINT SPC(1)
515 LOCATE 31-I,17 PRINT SPC(1)
516 FOR TP=0 TO 50
517 NEXT NEXT
518 R=14 DV=-1 Y=23.X=RND(-TIME)*24+3
519 IF X>12 AND X<21 GOTO 510
520 GOTO 12
521 REM -----
```

*** Dessin du jeu ***

```
522 COLOR 1 CLS
523 LOCATE 3,8 PRINT USING K1,S(J)
524 LOCATE 18,8 PRINT USING K2,H
525 FOR I=0 TO 704 STEP 32
526 VPOKE 6145+I,45
527 VPDKE 6174+I,46
528 NEXT
529 FOR I=2 TO 29
530 VPOKE 6176+I,47
531 NEXT
532 COLOR 15
533 VPOKE 8197,8H41
534 VPOKE 8198,8H41
535 VPOKE 8199,8H41
536 VPOKE 8204,8H71
537 FOR I=0 TO 2.VPOKE 8206+I,8H31 NEXT
538 FOR I=0 TO 2.VPOKE 8211+I,8H81:NEXT
539 FOR I=0 TO 2.VPOKE 8221+I,8H11:NEXT
540 FOR I=1 TO 4
541 LOCATE 2,I+1:PRINT K6
```

LISTINGS

```

620 LOCATE 2,I+5 PRINT K4
621 LOCATE 2,I+9 PRINT K5
622 NEXT
623 UPOKE 8221,8H91
624 UPOKE 8222,8H81
625 UPOKE 8223,8H61
626 PUTSPRITE 31,(112,173),14,8
627 RETURN
699 REM -----
700 COLOR 1,1:SCREEN 1,3,0:NIDTN 32
701 CLEAR 2000:DEFINT A-Z:DEFSTR K,N
702 ON STOP GOSUB 1000:STOP ON
703 KEY OFF:GOSUB 900:DX=-1
704 KM(0)=" " :KM(1)=" a"
705 KM(2)=" aa":KM(3)=" aaa"
706 K0=" " PUSH SPACE KEY !!! "
707 K1=" SCOREXXXXXXXXXX":K2="HI'SCXXXXXXXXXX"
708 K3=" " MISS " " KP=" PLAYER"
709 KS=" PLAYERS"
710 FOR I=1 TO 14
711 K4=K4+CHR$(232)+CHR$(233)
712 K5=K5+CHR$(240)+CHR$(241)
713 K6=K6+CHR$(240)+CHR$(249)
714 NEXT
715 FOR I=0 TO 28
716 K7=K7+CHR$(120+I)
717 K8=K8+CHR$(152+I)
718 K9=K9+CHR$(176+I)
719 NEXT
720 N1="M2005005A"
721 N2="T170M60000SBL0"
722 N3="T21004ECGCEF+DAD05C04L16CDEFGAB0 5C406BASFF+DAD07L16C06BAGFEDC4"
723 N4="05BAGFF+DAD06L16C05BAGFEDC4"
724 N5="T12006L16EC05GECE06A05E04606A805 E046406EC05GECE06A05E04605CBD04C4
    06EC05GECE06A05E04606A805E046406E C056ECE06A05E04605CBD04C40460F+6G
    +664B006C4"
725 N6======"T120L803C04E02804E03C04E02804B03 C04E02604E0
2604B03C04E03C04E02804 E03C04E02804B03C04E02804E02604B03 C04E026F+16
664B04B03C4"
726 N8="05C4C,C16,C4D+,D16,D,C16,C,04B16 ,05C2"
727 N9="04C4C,C16,C4D+,D16,D,C16,C,03B16 ,04C2"
799 REM -----
800 CLS COLOR 5 P=0 N=0,I=1
801 LOCATE 4,I#2 PRINT "F",I,I,KP
802 FOR I=2 TO 9
803 LOCATE 4,I#2 PRINT "F",I,I,KS
804 NEXT
805 ON KEY GOSUB 816,815,814,813,812.
806 FOR I=1 TO 9 KEY(I)ON NEXT
807 GOTO 807
808 P=P+1
809 P=P+1
810 P=P+1
811 P=P+1
812 P=P+1
813 P=P+1
811,810,809,808

```

LISTINGS

```
814 P=P+1
815 P=P+1
816 P=P+1
817 FOR I=1 TO P
818 P(I)=1 S(I)=0 M(I)=3 B(I)=1960
819 NEXT
820 FOR I=1 TO 9:KEY(I)OFF:NEXT
821 GOSUB 680:RETURN 10
899 REM -----
```

*** Chargement U, RAM ***

```
900 AD=1024:FOR I=8 TO 35
901 READ C:FOR T=C TO C+?
902 V0=VPEEK(T):V1=0:V2=0
903 IF V0 AND 1 THEN V1=V1 OR 3
904 IF V0 AND 2 THEN V1=V1 OR 12
905 IF V0 AND 4 THEN V1=V1 OR 48
906 IF V0 AND 8 THEN V1=V1 OR 192
907 IF V0 AND 16 THEN V2=V2 OR 3
908 IF V0 AND 32 THEN V2=V2 OR 12
909 IF V0 AND 64 THEN V2=V2 OR 48
910 IF V0 AND 128 THEN V2=V2 OR 192
911 UPDKE AD+8,V1:VPOKE AD,V2
912 AD=AD+1:NEXT:AD=AD+8:NEXT
913 FOR I=0 TO 39
914 READ KA,KC
915 AD=VAL("0h"+KA)
916 FOR T=0 TO 7
917 VUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU1=VAL("0h"+MID$(KC,T*2+1,2))
918 VPOKE AD+T,V1
919 NEXT:NEXT
920 RETURN
949 REM -----
```

*** Données graphiques ***

```
958 DATA 568,528,616,552,256,664
951 DATA 672,528,656,672,256,256
952 DATA 568,528,616,552,256,632
953 DATA 680,552,656,256,256,256
954 DATA 528,632,624,680,664,256
955 DATA 256,256,256,256,256,256
956 DATA 3800,000000003F000000
957 DATA 3810,00000000FC000000
958 DATA 0100,1818181818001000
959 DATA 0120,0010100000101000
960 DATA 0130,000000F0F0000000
961 DATA 0160,0707070707070707
962 DATA 0170,E0E0E0E0E0E0E0
963 DATA 0170,00000000FFFFF00
964 DATA 0180,FE8202E2E2FE00
965 DATA 0180,380000383838000
966 DATA 0190,FE0202FEE0E0FE00
967 DATA 0190,FE02027E0E0E0FE00
968 DATA 01A0,000484FE1C1C100
969 DATA 01A0,FE0000FE0E0FE00
970 DATA 01B0,FE0000FEE2E2FE00
971 DATA 01B0,FE0204183838000
972 DATA 01C0,FE0202FEE2E2FE00
973 DATA 01C0,FE0202FE0E0FE00
974 DATA 0200,FE0202FEC0C2C200
```

LISTINGS

Suite de la page 27

```
720 SOUND7,6800111000:OUND8,15 FORI=YTO170STEP.5 SOUND8,I:PUTSPRITE8,(38,I),6,8
NEXT:PUTSPRITE8,(38,170),6,15
730 SOUND7,6800110000:OUND8,6 SOUND6,25:OUND12,78:OUND13,1:FORI=1TO
58:FORJ=1TO15:COLOR,,J NEXT NEXT:BDOTOT78
740 PLAY"LE6405CD6AF":COLOR14 PBET(164,100),14:PRINT#1,SC:BC=SC+588:COLOR6:PSET(1
64,100),14:PRINT#1,SC:KN=KM1:RETURN
750 SOUND7,6800111000:OUND8,15:FORI=YTO165STEP.5 SOUND8,I:PUTSPRITE8,(38,I),6:N
EXT:PUTSPRITE8,(200,100),14:PUTSPRITE15,(38,105),6
760 SOUND7,6800110000:OUND8,16:OUND8,8:SOUND6,25:OUND12,78:OUND13,1:FORI=1TO
58:FORJ=1TO15:COLOR,,J NEXT NEXT:BDOTOT78
770 COLOR15:SCREEN:PRINT#PC(18)"SCORE ":";BC:PRINT:PRINT#PC(18)"SIS ":";KM;
"KA":LOCATE1,22:PRINT" <RETURN> Pour recommencer"
780 IFINKEY#<CHR#(13)THENRUN158ELSE#8
790 IFMUN<=8THEN36EP:RETURNELSE#8OUND8,16:SOUND9,16:SOUND7,6800110000:OUND6,15:8
OUND1,3:OUND2,158:OUND12,2:SOUND13,8:FORI=1TO8:NEXT:OUND13,8:SOUND9,8:OUND1
,6
800 FORI=1TO68STEP18:PSET(X+15+I,Y+4),8:DRAW"R5":NEXT
810 FORI=1TO69STEP18:PRESET(X+15+I,Y+4):DRAW"R5":NEXT
820 FORI=1TO4
830 IFMUN<=Y+4ANDY+4<=MY(I)+18ANDMK(I)>38THEN65ELSE#NEXT:RETURN
840 RETURN
850 MUN=MUN-5:COLOR14:PBET(164,100),14:PRINT#1,SC:BC=SC+18:COLOR6:PSET(164,100),
14:PRINT#1,BC
860 SOUND7,6800110000:OUND8,16:OUND8,8:SOUND6,19:OUND12,28:OUND13,1:PUTSPRIT
E1,(NX(I),MY(I)),6,15:MY(I)=68 FORJ=1TO58:NEXT:BDOTOT38
```

Suite de MDB

```
975 DATA 8218,FEC0C0C0C0C0C0FE00
976 DATA 8220,FEC0C0F0C0C0FE00
977 DATA 8230,FEC0C0F0C0C0C0000
978 DATA 8240,C2C2C2FEC2C2C200
979 DATA 8240,1010101010101000
980 DATA 8250,C2C4C0FBC8C4C200
981 DATA 8260,CBC0C0C0C0C0C0FE00
982 DATA 8260,C2E6FEDAC2C2C200
983 DATA 8270,FEC2C0C2C2C2FE00
984 DATA 8280,FEC2C2FEC0C0C0000
985 DATA 8290,FEC2C2FEC0C4C200
986 DATA 8290,FEC0C0FE0202FE00
987 DATA 82A0,C2C2C2C2C2C2FE00
988 DATA 82C0,C264303030303000
989 DATA 8300,0030TC7CTC3000000
990 DATA 8740,007F7F7F7F7F7F00
991 DATA 8740,00FEFEFEFEFEFE00
992 DATA 8700,007F7F7F7F7F7F00
993 DATA 8700,00FEFEFEFEFEFE00
994 DATA 87C0,007F7F7F7F7F7F00
995 DATA 87C0,00FEFEFEFEFEFE00
999 REM -----
```

*** Retour en mode texte ***

```
1000 INTERVAL OFF STOP OFF
1001 COLOR 1,5:SCREEN 8 WIDTH 40
1009 REM -----
```

*** Fin du programme ***

Simon ordi

Un petit programme des plus « sympa » que nous propose David Monin. Il s'agit d'un Simon : l'ordinateur propose une séquence de couleur dans quatre zones disposées en croix, il faut se souvenir de l'ordre

dans lequel ces couleurs sont proposées, et les recomposer à l'aide des flèches. Un jeu très simple qui enchantera les petits, et qui peut être une première approche du clavier pour eux.

```

10 PRINT "SIMON" : S1 = 1 : S2 = 2 : S3 = 3 : S4 = 4
20 R = 0 : H = 0 : R1 = 0 : R2 = 0 : R3 = 0 : R4 = 0
30 R1 = R2 = R3 = R4 = 0 : R$ = "A,B,C,D"
40 FOR I = 1 TO 4 : S1 = S1 + 1 : S2 = S2 + 1 : S3 = S3 + 1 : S4 = S4 + 1
50 A = RND(1) : B = RND(1) : C = RND(1) : D = RND(1)
60 LINE(150,81)-(103,114),2,B:LINE(112,48)-(145,81),2,B:LINE(74,91)-(107,114),2
70 E:LINE(112,113)-(145,146),2,B:LINE(106,40)-(151,40),2:LINE-(190,74),2:LINE-(190,120),2,LINE-(151,152),2:LINE-(106,152),2:LINE-(168,120),2:LINE-(68,74),2:LINE-(106,40),2
80 PAINT(107,41) : Z1$=CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)
90 J+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)
100 IF M=1 THEN 100 ELSE 90
110 P=INT(RND(1)*4)+1:IF INKEY$ <> "" THEN 90
120 FOR V=1 TO 500:NEXT V,A=A+1:W=FIX(A/5)

```

LISTINGS

```

110 IFA>50THEN51ELSEIFA>31THEN210
120 DNWGOTO140,150,160,170,180,190
130 PLAY"LA":GOTO210
140 PLAY"LE":GOTO210
150 PLAY"LB":GOTO210
160 PLAY"LT0":GOTO210
170 PLAY"LT2":GOTO210
180 PLAY"LT4":GOTO210
190 PLAY"LT6"
200 IF$=3THENPLAY"LT1"
210 B(A)=INT(RND(1)*6)+1
220 IF B(A)=E(1) OR B(A)=E(2) OR B(A)=E(3) OR B(A)=E(4) THEN 210
230 FOR1=1TO A
240 DN(1)GOTO250,280,310,340
250 PUTSPRITE1,(151,81),6,1:PLAY"C"
260 IFPLAY(1)=1THEN 260
270 PUTSPRITE1,(151,81),0,1:IFM=1THEN370ELSENEXTI:GOTO370
280 PUTSPRITE2,(113,48),15,1:PLAY"F"
290 IFPLAY(1)=1THEN 290
300 PUTSPRITE2,(113,48),0,1:IFM=1THEN370ELSENEXTI:GOTO 370
310 PUTSPRITE3,(75,81),9,1:PLAY"E"
320 IFPLAY(1)=1THEN 320
330 PUTSPRITE3,(75,81),0,1:IFM=1THEN370ELSENEXTI:GOTO370
340 PUTSPRITE4,(113,113),1,1:PLAY"D"
350 IFPLAY(1)=1THEN350
360 PUTSPRITE4,(113,113),0,1:IFM=1THEN370ELSENEXTI:GOTO370
370 IFM=1THENEXTTELSEM=1:FOR1=1TOA+1:PLAY"LT8"
380 TIME=0
390 IFT=ATHENM=2:GOTO100
400 IFTIME>1BOTHENIFH=3THENDNB(T)GOTO470,460,450,440,430,400,440,450,400:GOTO400
410 IF$=3THEN51ELSE10SENDSTICK(O)GOTO420,400,430,400,440,450,400:GOTO400
420 IFB(T)=2THEN290ELSEIFH=3THEN460ELSE510
430 IFB(T)=1THEN250ELSEIFH=3THEN470ELSE510
440 IFB(T)=4THEN340ELSEIFH=3THEN490ELSE510
450 IFB(T)=3THEN310ELSEIFH=3THEN490ELSE510
460 E(1)=2:X=120:Y=56:J=127:K=73:GOT0500
470 E(2)=1:X=158:Y=89:J=175:K=106:GOT0500
480 E(3)=4:X=120:Y=121:J=137:K=138:GOT0500
490 E(4)=3:X=82:Y=59:J=99:K=106:GOT0500
500 M=2:S=S+1:LINE(X,Y)-(J,K),15:BEEP:BEEP:BEEP:A=0:GOT0100
510 M=2:FORX=1TO20:BEEP.NEXTX:COLOR 2,0,0:OPEN"GRP;"FOROUTPUTAS#1
520 LINE(94,78)-(163,108),5,BF
530 X0=101:Y0=88
540 FORU=1TO9
550 IFH=3THEN2$="VAINQUEUR"ELSE2$="SCORE:"+STR$(A-1)
560 B$=MID$(Z$,U,1) X1=X0+(5*(U-1))
570 DRAW"BM=X1,":Y0+":PRINT#1,B$
580 BEEP:NEXTU
590 CLOSE#1
600 FOR1=1TO20
610 LINE(B7,72)-(169,114),2,B:LINE(87,72)-(169,114),1,B.NEXTI
620 IFH=3GOTO20ELSEIFA=1CRECTHEN20ELSEREC=A-1
630 SCREEN0:WIDTH 39
640 LOCATE6,B:PRINT"*****"
650 LOCATE6,9:PRINT"**"
660 LOCATE6,10:PRINT"RECORD BATTU. BRAVO! **"
670 LOCATE6,11:PRINT"**"
680 LOCATE6,12:PRINT"*****"
690 FORS=1TO20
700 BEEP:LOCATE8,10:PRINT"RECORD BATTU. BRAVO! "
710 BEEP:LOCATE9,10:PRINT"
720 NEXTS:GOTO20

```

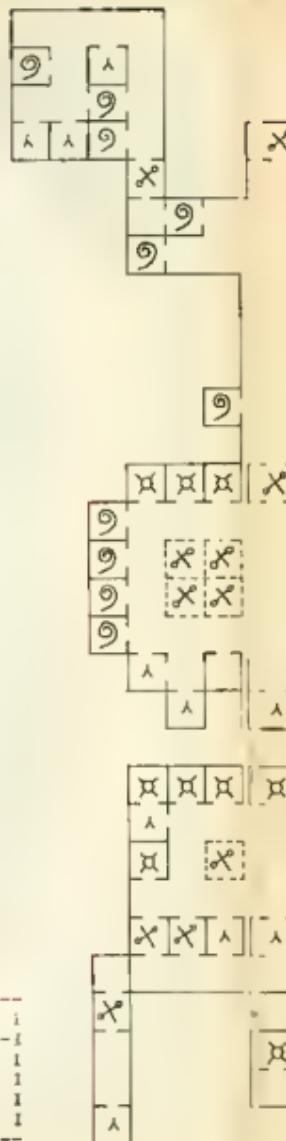
NIGHTSHADE

Le jeu NIGHTSHADE se déroule dans l'immense labyrinthe répétant sur la carte. Dans chacune des salles du jeu vous la ouvrez des armes et des ennemis. En plus de cela quatre monstres principaux sont répartis de façon aléatoire dans le labyrinthe, ainsi que les quatre armes magiques qui permettent de les détruire : il s'agit du Temps, du Squelette, du Mome, et les armes magiques la Bible, le Sablier, le Marteau et le Crucifix. Chaque arme magique n'est efficace que contre le monstre principal correspondant : le Marteau pour le Squelette et le Sablier pour le Temps, à vous de trouver les autres. Précaution tout de suite que ce n'est pas trop difficile car l'objet magique en votre possession se met à égloîter lorsque vous approchez du monstre correspondant.

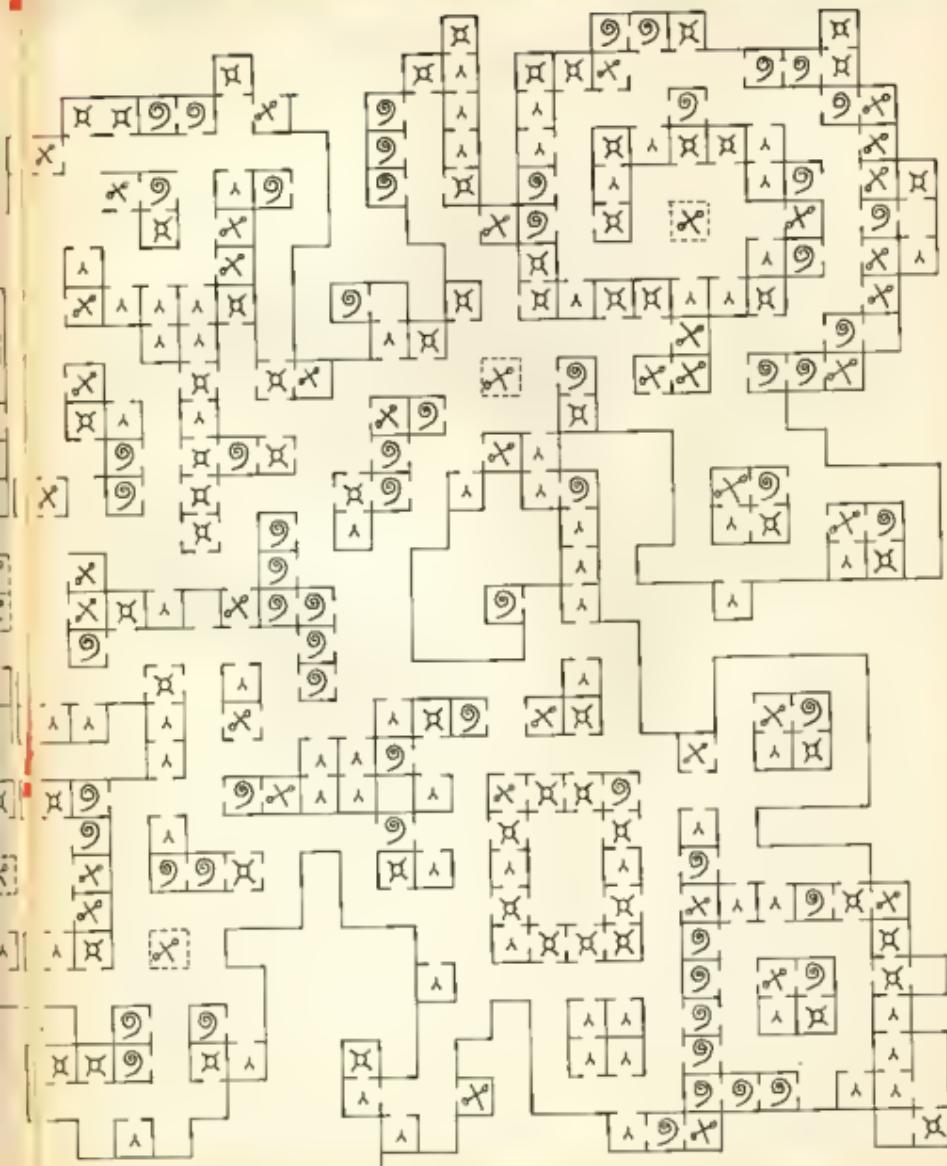
Voyons maintenant quelques précisions concernant les armes et les ennemis qui prolifèrent dans ce village maudit. Vous trouverez quatre types d'armes, que l'on a schématisé sur la carte : les spirales, les bâtons, les mines, et les bombes atomiques. Pour faire pénétrer ces armes dans votre armeure il suffit de passer dessus, mais sachez dès maintenant qu'elles aussi voient leur efficacité varier en fonction

du type d'ennemi à qui vous avez affaire. Ces ennemis sont de huit types différents répartis en deux classes : les forts et les faibles. Les faibles sont détruits du premier coup par n'importe quelle arme : il s'agit du Chameau, du Virus, de la Flaque et de l'Araignée. Les forts ont un comportement beaucoup plus subtil : selon l'arme avec laquelle vous les attaquez quatre options se présentent : destruction immédiate, transformation en ennemi faible, transformation en un autre type d'ennemi fort, ou dédoublement ce qui est encore plus ennuyeux. Le tableau ci-dessous résume les divers types de transformation des ennemis de type fort. Pour renouveler avec les ennemis, sachez que les faibles ne rapportent que 500 points, les forts 2 500 points si vous les détrouez et 1 000 si vous les transformez, et que bien sûr les monstres principaux sont votre but : eux rapportent 100 000 points chacun. La chaussure vous permet d'accroître votre vitesse pendant un temps limité, et la fiole augmente votre résistance (vous remontez d'un niveau).

Espérons que ces renseignements vous seront utiles pour délivrer le village.



	I	MINE	I	ATOMIQUE	I	SPIRALE	I	BATON	I
COCHON	I	ARaignée	I	GNOme	I	DOUBLE	I	DETRUIT	I
GNOME	I	DETRUIT	I	DOUBLE	I	VIRUS	I	FOULET	I
POULET	I	BOULE	I	ARaignée	I	DETRUIT	I	DOUBLE	I
BOULE	I	DOUBLE	I	DETRUIT	I	COCHON	I	VIRUS	I



Logiquement vôtre!

ZÉRO OU UN

Avant de voir le contenu de "Voyage au centre du micro", le nom de l'ensemble carte et logiciel de L et I, rappellons brièvement ce qu'est la logique basique.

Un ordinateur est composé d'un certain ensemble de composants et de circuits électriques. Ceux-ci ne peuvent avoir (ne reconnaissent que deux "états", c'est-à-dire sans tension et sous tension. Plus simplement, le courant électrique passe ou ne passe pas. Ces deux états se traduisent en binaires par les valeurs (ou états) non ou zéro. A partir de ce principe simple, il est possible de réaliser toutes sortes d'opérations avec un circuit électro-électronique. Si celui-ci possède en outre une mémoire, nous posséderons alors un micro-ordinateur. Il est en effet possible de réaliser des calculs, de les stocker, de les rappeler. C'est la base même de l'algèbre de Boole et de l'informatique.

Un vrai micro-ordinateur

La carte et le logiciel, ainsi qu'une documentation (très sommaire), sont livrés dans une petite mallette de plastique très espace. La carte est en réalité un petit micro-ordinateur de quatre bits. Il comporte une mémoire de 16 octets (de 0 à F), dans lesquels on peut stocker une valeur bininaire. Plusieurs possibilités s'offrent alors à l'élève. Entrée pas à pas des valeurs dans les registres, lecture d'une valeur pour une adresse connue instantanément ou par pas à pas, positionnement d'une adresse voulue.

Des leads pour tout écran

L'information (la valeur binaire) est visualisée sur la carte par douze "leds" rouges. Quatre d'entre elles servent à coder et douze à contrôler la valeur entrée, quatre autres leds positionnées en face servent à visualiser la valeur contenue dans le registre, les quatre dernières donnant la valeur de l'adresse mémoire où se trouve stockée l'information. Trois boutons poussés permettent la lecture à l'écran de la mémoire, la validation d'une information blanche et le déplacement dans la mémoire pour se positionner à une adresse précise où dérouler la totalité de celle-ci. Quatre interrupteurs servent à donner la valeur binaire de l'information, douze étant possibles : zéro ou un. Un sixième interrupteur permet de passer du mode pas à pas en mode informatique (défilement du contenu de la mémoire).

Langage et Informatique, un éditeur toulousain, nous propose d'apprendre la logique binaire et le fonctionnement d'un micro-ordinateur. Pour cela, L et I distribue un logiciel et une carte électronique nous permettant d'aborder le sujet sans grandes difficultés.

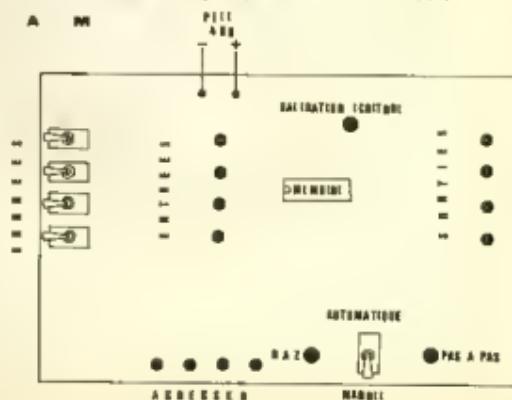
vez consulter sa "table de vérité" et contrôler vos connaissances par des exercices. Dans ce dernier cas, vous pourrez l'avoir sur un circuit par tuteur ou le choisir vous-même. Des exercices-joué offrent des circuits dont il faudra trouver la source. La partie RAM du programme est une simulation des applications possibles avec la carte. Il est possible d'écrire, lire, corriger.

Un petit exercice utile

L'ensemble logiciel et matériel que nous offre Langage et Informatique est très intéressant. Nous regrettons simplement la qualité de la documentation et le prix de vente. Il nous semble tout de même que la mallette renferme un livre complètement sur la logique binaire et l'algorithme de Boole, afin de parvenir d'une simple initiation à un véritable cours. Malgré tout, ce "voyage au centre du micro" est une excellente idée de cadeau pour peut-être (12 ans) ou plus. S'ils soient vraiment intéressés par ce produit, l'ordinateur n'aura besoin d'être plus de secret pour eux. C'est aussi une bonne introduction au langage machine (en Assemblleur, bien sûr !).

M. Mazzoni

Voyage au centre de la micro - Prix : environ 700 F
L'expédition informaticque - 14, boulevard Lascrosses - 31000 Toulouse - Tel. 61.61.23.36.06



MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75006 Paris. Tél. • 43.29.40.04/43.25.89.80

SONY MSX II HB 700 F

TOP PERFORMANCES/PRIX CHOC

256 KO DE MEMOIRE VIVE UTILISATEUR
128 KO DE MEMOIRE VIVE VIDEO
AU TOTAL 384 KO DE MEMOIRE VIVE
64 KO DE MEMOIRE MORTE
LECTEUR DE DISQUETTE 360 KO FORMATEE
E12 COULEURS EN BIT MAP
RESOLUTION E12 x 212 EN SEIZE COULEURS
HORLOGE INTERNE AVEC MOT DE PASSE
MEMOIRE NON VOLATILE AVEC PILE
SOURIS ERGONOMIQUE 2 BUTONS
QUATRE LOGICIELS DOMESTIQUES GRATUITES
- TRAITEMENT DE TEXTES
- GESTION DE BASE DE DONNEES
- TABLEUR
- GRAPHISMES
- MSX DOS

1500 F.T.T.C.

MSX II

PHILIPS MSX II VG 8235

RAPPORT "QUALITE/PRIX"
IMBATTABLE

128 KO DE MEMOIRE VIVE UTILISATEUR
128 KO DE MEMOIRE VIVE VIDEO
AU TOTAL 256 KO DE MEMOIRE MORTE
LECTEUR DE DISQUETTE 360 KO FORMATEE
E12 COULEURS EN BIT MAP
RESOLUTION 96 x 212 EN SEIZE COULEURS
HORLOGE INTERNE AVEC MOT DE PASSE
MEMOIRE NON VOLATILE AVEC PILE
TROIS LOGICIELS EAMILIAUX GRATUITES
- TRAITEMENT DE TEXTES
- GESTION DE FICHERS
- EDITEUR DE CREATION GRAPHIQUE
LIVRE AVEC MSX DOS SYSTEMES
D'EXPEDITION

3600 F.T.T.C.

MSX I

PROMOTION MSX I

SONY HB 75 F	990 F.T.T.C.
SONY HB 501 F	1.590 F.T.T.C.
PHILIPS 8020	1.850 F.T.T.C.
ET	
CANON V20 (64 KOI)	850 F.T.T.C.
YAMAHA YIS 503	490 F.T.T.C.
SPECTRA VIDEO	
5.V.1 728	690 F.T.T.C.

E. ENSEMBLE + MONITEUR MONOCHROME
4690 F.T.T.C.
E. ENSEMBLE + MONITEUR COULEUR
E. 300 F.T.T.C.

SUPER PROMOTION

YAMAHA

L'ENSEMBLE MUSICAL

L'ENSEMBLE INFORMATIQUE

ORDINATEUR MSX YAMAHA YIS 503

+ 5 CARTOUCHES

1500 F.T.T.C.

ORDINATEUR MSX YAMAHA YIS 503
SYNTHETISEUR FM SFK 01
CLAVIER MUSICAL YK 01

dans le limite des stocks disponibles

NOUVEAUTES

MEGAMAN

ANTARCTIC ADVENTURE 2: 230 F

VAMPIRE KILLER MSX 2: 290 F

KONAMI

KNIGHTMARE TILT O'DR 86

NEMESS

THE GOONIES

TWIN BEE

DISQUETTES MSX 1 ET 2

CHERITAGE
MILITIA SUR L'ATLANTIQUE
PIRATES
LE GOLFE D'AFRIQUE
DAMNA PLANETE INVISIBLE

2111	BLADES	150 F
2114	PIANO MAN	180 F
3181	REVIEWS	180 F
3881	WORLD CUP SOCCER	180 F
3881	LOVE RUMPER	180 F

DISQUETTES MSX 2

L'AFRIQUE
KINETIC CONNECTION
BAD MAX 128K 16
WORLD GOLF
CHESS GAME 30
MSI LOGIC 15 OF AMSTERDAM STRIP POKER EXPLORER 130
KICKBOX 128 K 16
HYDRO

2101	LES PASSAGERS DU VINT OMÉGALIA	200 F
2104	MITAGAMIS 16 DISQUETTE, C. CARTOUCHE	200 F
TELE 03	2101-1603	210 F
EXPORT 03	2101-1603	210 F
HOME OFFICE 03	2101-1603	210 F
TURBO EASICAL 03	2101-1603	210 F
TURBO TURBO 03	2101-1603	210 F
TURBO DATA BASE 03	2101-1603	210 F
SOFT 03	2101-1603	210 F
TOP GAMES 03	2101-1603	210 F
MT BASIC 03	2101-1603	210 F
MSX LOGIC 16	2101-1603	210 F
MSX DOS	2101-1603	210 F
LOGO 03	2101-1603	210 F

LES GRANDS CLASSIQUES DES JEUX
D'ARCADES NAMCO ENFIN
DISPONIBLES !

PAC MAN, GALAGA, GORILLA, MURPY, TETRA,
BATTAGLIA, BORGOMA, GALAGA, ZONI, CHOCO, CAR-
TOUCHE.

= LANGAGES JEUXS DISPONIBLES. SYNTHE VOCAL
EN FRANCAIS 12 260 F DISQUETTE 380 F

MANETTES MSX

CANON	120 F
SUPERJOY 28	75 F
QUICKSHOT 2 TURBO	199 F
QUICKSHOT 5	125 F

CARTOUCHES A 230 F.T.T.C.

GREEN BEET	HYPER SPORT 3
EGGELAND MYSTERY	KING'S VALLEY
HOLE IN ONE PRO	KNOCK MARE
HYPER RALLY	PUPPOLS
CUNKSHOT	

CARTOUCHES A 199 F

ANTARCTIC ADVENTURE	HYPER SPORT 2
ATHLETIC LAND	PING PONG
COMIC BAKERY	ROAD FIGHTER
HOLE IN ONE	ROLLER BALL
HYPER SPORT 1	SUPER BILLARD
	SPIN COBRA
	TRACK AND FIELD 1
	TRACK AND FIELD 2
	THE AIR KUNG FU 1
	WUE

CARTOUCHES A 159 F

CALCIU (BALANCE)	HEAVY BOXING
CHOCO CHARLIE	MARBLE ACADEMY
	MORRINGER
	TIME PILOT

ET POUR LA PREMIERE FOIS... CARTOUCHES A 99 F.T.T.C.

BRITAMARO	MISTER CHIN
DRAGON ATTACK	PICTURE PUZZLE
FRUIT SEARCH	SPACE ATTACK
	SPACE TROUBLE
	STEP UP
	SUPER SNAKE

BON DE COMMANDE : à retourner à Maubert Electronic Boutique 49, bd St Germain, 75006 Paris

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____

Mode de règlement
 Chèque Mandat lettre joint

Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de _____

Frais de port jeux : 20 F

Frais de port matériels et accessoires : 90 F

TOTAL _____

PETITES ANNONCES

VENUS

Vende Yamaha Manual V15 500 MSX adaptif d'un synth. FM ST KOH + clavier YK01 avec cartouches 001 KOH 104 et cartouches deux graph'ic master avec trackball (écran de 160 couleurs Schneider 14 cm). Viseur Intala : 7 900 F, néfie : 8 000 F. Tél. : 01 66 12 388. Demandeur Venus heures repas.

Vende Yamaha PH04C 280 avec 400 jets + cassettes jets + magnétophone RM-677 + moniteur ambré + 4 revues MSX + joystick + joystick + cartouche master + MSX 4 jets d'action, le tout : 1 300 F. Tél. : 01 53 74 52 77 à poste heure.

Vende MSX. Sony HB 361 F garantie jusqu'à 3 ans. Tél. : 01 53 74 52 77 à poste heure. Prix : 2 500 F. Tél. : 00 63 03 52 02 poste HB.

Vende Venus - V.C. 64 + magnéto K7 300 F. Vende jets à débitage Venus avec MSX. Vende master. Le tout en très bon état. Tél. : 97 76 76 76 (18 heures).

Vende VG 5000. Pinball car + 3 livres (guide + tél. + year) 45 F. Dutorre 87, rue du Saint-Germain - 78260 Achères. 39 11 05 10.

Vende Sony PHC-285-MSX + cases 64 KO + livres + joystick + programmes + cartelette perle : 1 000 F. Tel. : 54 72 11 00 à poste 12 14 30 ou direct, adresse : 50 rue Sainte-Catherine - Levallois-Perret - 92350 Levallois.

Vende TV tout et blanc portable, 1 b.a. 700 F. Vende C65 avec une cassette 500 P et adaptateur C65 tout TV tout et blanc 400 F. Téléphonez en 01 52 98 76, Toninou.

Vende Philips MSX VG 8020 + programmeur 001 KOH + 3001 KOH + 3002 KOH + MSX tout noir, le tout 2 800 F. Tél. : 55 45 16 93 à poste de 17 18 50. Envoyez Noël Gregory - 14, rue Paul - 81100 Flers.

Vende beaucoup de nombreux jeux MSX, magazines (1-7), Mania MSX (1-8), jeux (Montagore, la goûte d'Artificia, Rock Roger, champ...), livres (programmes sur MSX, livre du MSX...) et plusieurs achats dont deux graph'ic master, super Bowl, programme à taper... Si intéressé, écrire à 38ème Macare - 3, rue Adolphe-Mégar - 58100 Saint-Étienne. Vids CXSM Yamaha + est 57 KO + clé.

viseur manuel YK 10 (goes nothch) + mon. vert + 100 prog. du commerce (programmation, table, bult, échelle...) + cartouche de données 4 KO RAM + 200 sono sur 1000 F. Tél. : 01 83 47 20.

Vende K7 et cartouches 001 Rev. Bassi 145 F, Zanoni 150 F et Beauduc 145 F. Carrache Athletic Land 485 F peu servi. Téléphonez ou écrivez à : Sabourin Stéphane Gerlaive 24130 La Force. Tél. : 51 23 85 23 le soir à partir de 19 H 50.

Vende MSX 2 Song HB 500 F avec des quittes + livres sur 2 900 F. France Etcetera , A. Sia, 23, bd Pasteur 82100 Calais.

Vende T3 950 F + 2 manuels + 7 manuels de jets + cassette basic + manuels d'initialisation bien état, le tout : 2 000 F. 51, rue Ete-Santos 30600 Vénissieux (Gard). Tél. : 66 88 24 57.

Vende synthétiseur FM Yamaha SPK01 avec clavier YK01 + interface, le tout : 1 200 F et 2 logiciels en 83 (Yamaha, Zanoni, Montagore, est) + 100 F et logiciels (Rock Roger, champ, champ...). Tél. : 51 22 15 F. MSX 1000 265, rue Dratla - 91000 Erny. Tél. : 66 97 47 21.

Vende MSX 1 - Song HB 500 F (télé K7 incorporé). Greenie 114-12-1940 + documentation + joystick (Sony-cala, super-cala) + lance-grenade : microélectronique 1 000 F. Tél. : (1) 45 35 52 21 après 18 H 30.

Vende MSX Sony HB 155 F sept 86 + lecteur cassette Philips + 1 manuel + 2 K7 + 1er livres le tout 1 100 F à débattre. Caractière Stéphane. Tél. : 41 71 96 52. PMR 11, à partir de 19 H.

Vende jeu Manu 86, 3 cassettes Pris 400 F. Tél. : 81 15 50 82. Manu Session : 91, Gravelle Rue - 25400 Apt-de-Cuise.

Vende MSX Sony PHC 785 + lecteur cassette + 2 lecteur cassette jets + 1 cassette jeu + livres MSX. Prix : 7 500 F. A débattre. Tél. : 77 22 69 15.

Vende ordinateur MSX Yamaha V15 500 F + lecteur cassette Sony + joystick + joystick + manchette + manchette composition sonore + livres et logiciels divers. Est : tout 5 000 F à saisir. C. Petrucci : 5, place Neuville - 21000 Dijon. Tél. : 03 51 99 22.

Vende crayon à écrire "Sanyo" MLP-001 noir. Valeur 1 000 F + cours 300 F. Tél. : 60 28 08 26.

Vende Yamaha CXSM + clavier YK10 + lecteur K7 + 1er Philips VG 8020 + 2 logiciels (Marie Computer, Volte à Program, Macan Manu) + 8 atlantes (Bass, Cal, Stat, Graph, Stock, Test). Tous offerts. Ce programme se sépare. Tél. : 75 24 55 45 après 18 H.

Vende ordinateur MSX Sony PHC 28 S 11B. Kit 400 F + logiciels MSX + Rock Roger 95 F. Décathlon 80 F. Tél. : 47 99 95 70 14 à partir de 18 heures.

Envoyez-nous P.A. gratuites rédigées très lisiblement à MSX Magazine et 5, rue de l'Amiral Courbet, 75100 Saint-Mandé.

Vende MSX Sony HB 501 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende Sony PHC 28 L + ordi + manuels + magazines MSX + livres + manuels + programmes + cartouches, le tout : 4 000 F. Tél. : 20 90 03 13, Jean-Claude.

Sieste changement fléau vdr h - 60 % les logiciels (Sony, Yamaha) + 7 manuels de MSX Magazine + guide du MSX + 2 cassettes de programmes. Le tout : 130 F. Tél. : 44 47 07 18.

Vous recherchez tout original pour MSX adressez à : D. Bousset, 23, rue G. Chénier, 77400 Thury-Harcourt. Tél. : 64 30 26 64.

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony PHC 28 L + ordi + manuels + magazines MSX + livres + manuels + programmes + cartouches, le tout : 4 000 F. Tél. : 20 90 03 13, Jean-Claude.

Suite changement fléau vdr h - 60 % les logiciels (Sony, Yamaha) + 7 manuels de MSX Magazine + guide du MSX + 2 cassettes de programmes. Le tout : 130 F. Tél. : 44 47 07 18.

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

Vende MSX Sony HB 500 F + 2 joystick Sony 15-51 + 17 logiciels du jeu + ces logiciels. Le tout très très peu cher : 3 000 F. Tél. : 46 47 88 18 (répondre).

DIVERS

Urgent : je recherche logiciel militaire comme Graph' Maxx + M321ENS pour répondeur Calculon. C'est un très gros logiciel (10000 lignes) + 7 manuels de MSX Magazine + guide du MSX + 2 cassettes de programmes. Lettre 130 F. Tél. : 46 47 07 18.

Cherche logiciel prévisions aéroportés, larynges, etc. Les envois à : Basile, 1-6, rue A. Perni - 92260 Fontenay-aux-Roses.

Cherche MSX 2000 + manuels et accessoires pour être réparé. Disponibilité : 97, rue de Sainte-Catherine - 77320 Achères - 58 30 30 06.

Cherche correspondant pour échanger DS 5 (casque) de jeu pour MSX VG8010 du : Congo Bongo, Bob Rogers et Sonny et aussi de nombreux programmes. Tél. : 41 46 07 18.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à 42 61 41 66, demander J. Charles ou écrire à : 87, rue Corneil, 75019 Paris.

Cherche contacts pour échange idées et programmes sur MSX avec disque ou périodique. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche correspondant pour échanger DS 5 (casque) de jeu pour MSX VG8010 du : Congo Bongo, Bob Rogers et Sonny et aussi de nombreux programmes. Tél. : 41 46 07 18. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Cherche toutes sortes, disques, cartes, cassette, pour MSX (jeux-Kung-Fu) Hyper Rally. Réponse envoi. Envoyer liste ou téléphoner à : 01 46 07 18 27, rue de la Monnaie, 75100 Paris.

Hydlide

Éditeur : Tidsoft
Distributeur : Sony
Genre : aventure
Format : disquette 3,5" 1DD
Configuration : MSX2
64 KRAM 64 KVRAM
Graphisme : ***
Intérêt : ***
Difficulté : ***
Appréciation : ***

Hydlide est un jeu d'aventure que l'on peut comparer à Mandragore, par exemple. Vous vous trouvez projeté dans un royaume imaginaire peuplé de monstres divers. Si l'on en croit



le mode d'emploi Hydlide combine un jeu d'arcade, un jeu de rôle et un jeu d'aventure. Effecti-

vement une des qualités premières du programme est la possibilité de déplacer les personnages

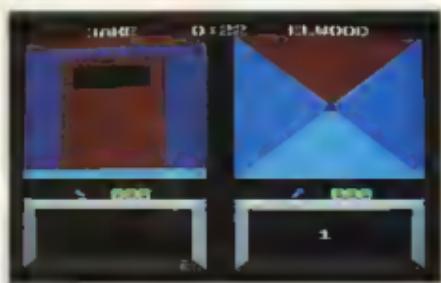
à l'aide d'une manette ou des touches cursives. C'est quand même plus simple ! Pour le reste vous recouvrez les ingrédients habituels de ce genre de programme : objets divers à collectionner, gestion de votre vie, énergie et expérience, châteaux (bâtis bien sûr !) à explorer, monstres à éviter ou à attaquer suivant la situation. De quoi passer de longues heures devant votre MSX ! Béni en soit il est possible de sauvegarder l'état du jeu sur disquette (pas celle du programme !). Soulignons l'agrément de l'usage de ce type de support pour les jeux d'aventure : rien à voir avec l'enfer des cassettes...

Midnight Brothers

Éditeur : ZAP
Distributeur : Sony
Genre : aventure
Format : cartouche
Configuration : MSX,
 manette de jeu en option
Graphisme : **
Intérêt : ***
Difficulté : ***
Appréciation : ***

Un dérèglement (ou deux car on peut jouer à deux ce qui est rare dans les jeux d'aventure) doit retrouver l'hélicoptère dans le dédale de salles et d'étages d'un

ensemble d'immeubles. Comme dans la plupart des jeux de ce type vous devez ramasser divers objets qui vous seront utiles pour progresser ou survivre par la suite : le tout est de deviner lesquels car vous ne pouvez emporter qu'un certain nombre à la fois... De plus des gardiens vous attendent et vous mettent en prison à la première occasion. Les décors manquent de variété (rien ne ressemble plus à une salle qu'une autre salle !) mais le jeu ne manque pas d'originalité.



World Golf

Éditeur : Enix
Distributeur : Sony
Genre : sport
Format : disquette 3,5" 1DD
Configuration : MSX2
64 KRAM 128 KVRAM
Graphisme : ***
Intérêt : ***
Difficulté : ***
Appréciation : ***

Comme son nom l'indique World Golf est un jeu de golf ! Trois joueurs peuvent participer simultanément. Dans le mode tournoi le programme consiste à affronter 30 professionnels : au fur et à mesure du jeu l'ordinateur vous donnera votre classement. Au début tout au moins vous avez toutes les chances de terminer en queue de peloton... L'ordinateur peut effectuer un



HOLE 4
 375 YD WIND
 PAR 4 ± 1 K.M.
 JP 7 ± 0

ROUGH
 CLUB
 21 190M

diagnostic de vos prestations. Le jeu proprement dit est accessible sans longues études du mode d'emploi ce qui nous semble être une qualité marquante pour un jeu ! Les possibilités n'en sont pas moins très étendues : choix du club, force et effets donnés au tir. Naturellement l'ordinateur ajoute aux obstacles traditionnels d'un parcours de golf un vent de force variable et diverses pentes pour le green ! Si vous estimez avoir réussi quelque chose d'intéressant il est possible de sauvegarder les résultats sur la disquette. Pour progresser sans trop de stress il existe également un mode entraînement pour vous permettre de vous entraîner sur un trou particulièrement vicieux... Un excellent programme dans cette catégorie.



L'America Cup, dans le domaine de la voile, c'est la course des courses ! Le rêve de tout "skipper" est de se retrouver un jour à la barre d'un pur-sang de la mer figurant parmi les 12 jauges internationales. C'est ce que vous propose Philips avec ce logiciel intitulé Régate. Premier point : si vous n'avez aucune connaissance de la voile et de la mer, n'allez pas plus loin ; ce logiciel n'est pas fait pour vous. Par contre si vous vibrerez au son de Táborly ou de Pajot, et si la navigation n'a plus de secret pour vous, forcez, vous allez prendre un grand pied. Après l'écran de présentation (très

beau) l'ordinateur vous demande les différentes options que vous désirez : jouer en contre un autre joueur ou l'ordinateur, le niveau de difficulté, manette ou clavier, et enfin, suprême raffinement, les couleurs de votre bateau. Ceci fait, vous renarez de la course... L'écran est alors divisé en 5 fenêtres différentes : deux sur la gauche, représentant la vision du "skipper" de la barre, une lucarne a été prévue dans le genou pour faciliter la vision. Sauvatz les niveaux de jeu vous réglerez les voiles ou des co-équipiers expérimentés (l'ordinateur) les règlement pour vous. Vous devez



RÉGATE

*Éditeur : Philips
Distributeur : Philips
Format : Disquettes 3,5 p
Genre : Sport
Graphisme : ***
Intérêt : ***
Difficulté : *****
Appréciation : ****

couvrir un triangle olympique en respectant les règles de l'America Cup. Et deux autres fenêtres, situées elles à gauche de l'écran, vous représentent les divers instruments de navigation nécessaires à ce genre de sport : compas, indicateur de vent réel, anémomètre, loch, speedo, etc. Enfin, dernière fenêtre, représentant une sorte de vue radar où les trois bouées, votre position et votre route sont indiquées. Tous cela est parfait, mais ce jeu n'est pas simple, la tenue de cap est assurée soit par un safran

classique, soit par un peu petit situé derrière la quille, ce qui est plus favorable au portant. Le vent, bien sûr, échappe, avec des variations de 0 à 8 dans les rues. Le départ est donné au canot et au pavillon après un temps pour vous mettre en place, si vous commettez des fautes elles sont pénalisées. De quoi passer plusieurs heures avec le vent de large dans les oreilles (le son est très bien fait) et le choc des vagues sur la coque... Sans oublier, bien sûr, le sifflement des bâbord.

Héritage

*Éditeur : Infogrames
Distributeur : Infogrames
Format : Cassette
Genre : Aventure/Casino
Graphisme : ***
Intérêt : ***
Difficulté : ***
Appréciation : ****

Votre brave tante vient de mourir, en vous laissant un héritage des plus confortables. Mais dans son testament elle a inséré une clause précise : il vous faudra reproduire l'exploit d'un de vos aînés, qui consiste à gagner 1 million de \$ en une nuit dans les casinos de Las Vegas. La tâche est rude ! Car vous êtes à New York dans un hôtel innommable, dont le plupart des locataires vous réclament un de vos nombreux emprunts. Première épreuve : sortir de l'hôtel en leur échappant, sans oublier bien sûr votre sac et votre argent... Prenez donc l'escalier, c'est plus sportif. Après de nombreuses

péripéties vous arriverez en bas (attention, le temps vous est compté). La route de l'aéroport est également semée d'embûches et ce qui paraît le plus simple ne l'est pas toujours dans la réalité. Une fois arrivé à l'aéroport, méfiez-vous des pickpockets et écoutez bien les conseils des hôtesses. N'oubliez pas d'emporter un peu de lecture et mou-

ez dans l'avion en sonnant au qu'il n'y ait pas un terroriste pour le détourner ! Une fois arrivé à Las Vegas prenez surtout le bus bas en vous méfiant des Punks et des loubards qui hantent ces endroits (ils ont le sens de l'humour)... Une fois sur les lieux de vos exploits il ne vous reste plus qu'à jouer comme un damné pour gagner... votre héritage.

Vous pouvez avoir une aide dans ce domaine si vous avez bien passé l'épreuve de l'aéroport.

Un jeu divertissant qui vous occupera de longues heures, il faut une patience solide et des nerfs d'acier pour en venir à bout. Une très belle réalisation d'Infogrames, qui a sa place dans toute bonne logithèque.





LIBRAIRIE

MSX

MAGAZINE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs MSX les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.

Super Jeux MSX P.S.I (540 p.)
50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard en Basic 120 F

MSX en famille P.S.I (232 p.)
40 programmes en Basic destinés à gérer une petite famille. Imprime, pédagogie, etc. 120 F

Le livre du MSX P.S.I (206 p.)
Pour tout savoir et comprendre sur le fonctionnement de votre micro. Applications en langage Basic et machine. 110 F

Basic MSX méthodes pratiques P.S.I. (224 p.)

Si vous connaissez déjà le programmation en Basic et souhaitez l'apprendre à fond. 120 F

Clefs pour MSX P.S.I (270 p.)
Un ensemble de 40 programmes permet d'explorer au système de base des MSX broche grise et connecteur jeu d'instruction du Zilog Z80 adresses ROM et RAM 150 F

Basic MSX et MSX-DOS Eyrrolles (198 p.) 115 F
Ce livre regroupe toutes les instructions de MSX-Basic ainsi que les

commandes de MSX-DOS selon la délinction du MicroSoft. Il s'inscrit par de nombreux programmes et inclut un cours de programmation

Jeux d'action, de hasard et de réflexion sur MSX Eyrrolles (154 p.)

Des programmes de jeux qui utilisent au maximum les possibilités de l'interprète MSX-Basic et les ressources graphiques et sonores de MSX 110 F

Programmes sur MSX Cedic-Nalens (124 p.)

Vingt programmes Basic légèrement commentés pour tirer le meilleur parti des capacités graphiques multiples et du calcul de tableaux numériques en fonctionnaire Basic 75 F

40 programmes pédagogiques en Basic MSX Eyrrolles (218 p.)

Reservé aux parents ou éducateurs qui parent qu'un ordinateur peut être un outil de choix dans leur démarche pédagogique 95 F

MSX programmes en langage machine Sybex (102 p.)

Comme l'on se heurte à la limite du Basic, on vient à la programmation

en langage machine. Tentes, instructions de base sont étudiées, avec de nombreux sous-programmes et de nombreux programmes et inclut un cours de programmation

74 F. (Vous pouvez ainsi vous procurer dans notre librairie, quelques livres

ouvrages des Editions Sybex. Guide du Claptonne 98 F. Programmation en Assemblage, 98 F. Jeux en Assemblage, 78 F. Routines graphiques en Assemblage, 78 F.)

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : MSX MAGAZINE
5-7, rue de l'Amiré Courbet, 94180 Saint-Maurice

NOM _____

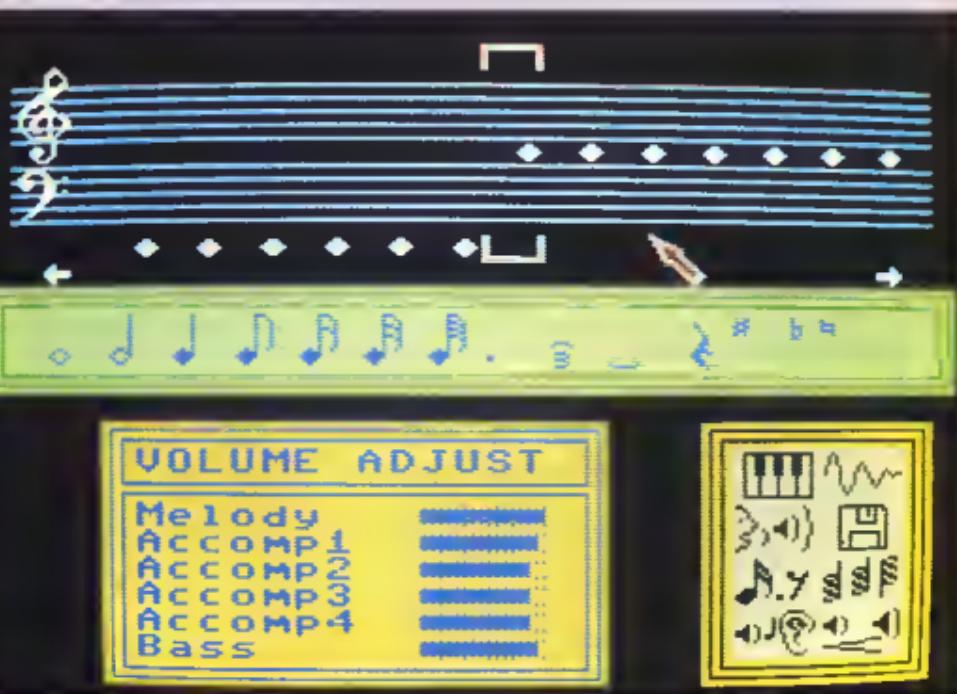
ADRESSE _____

DESIGNATION	NUMÉRÉ	PIÈCE

TAUX DE PORT		TOTAL

pour être validé (voir réclamation du bas nous parvenez sous huitaine à réception de la marchandise. Frais de port 20 F. Recommandé 40 F (envoyez malheureusement par correspondance)

Le module musical



Il se présente comme une cartouche assez imposante terminée par un connecteur standard, et de nombreuses prises. On trouve une interface Midi complète ce qui est un bon point pour permettre une communication avec d'autres équipements musicaux. Un connecteur de vingt broches est destiné à relier un éclairé de cinq octaves au module qui permettra d'utiliser l'option comme un véritable synthétiseur, et enfin on trouve diverses prises pour des signaux audio.

L'apprentissage de la musique

Le module n'est pas une simple extension contenant le processeur MSX-Audio, mais

Philips nous propose une option musicale intéressante pour le MSX 1 ou 2 car elle intègre le nouveau processeur sonore Y8950 de chez Yamaha. Mais loin d'être une simple extension, le module référencé HMS 1205 nous offre de nombreuses possibilités.

aussi un logiciel d'initiation à la création musicale. Ainsi lorsqu'on branche l'ordinateur, l'écran nous affiche une double portée musicale sous qu'un menu sous forme d'icônes. De nombreuses options nous permettent aussi bien de changer les sonorités d'une registration, que d'enregistrer sa propre voix ou encore de modifier une figure rythmique. Nous trouvons en mémoire une vingtaine d'arrangements rythmiques bien conçus, allant de la valsa au funk en passant par des orchestrations très exotiques. Pour chaque arrangement on dispose d'une batterie, d'une basse, et de quatre voix d'accompagnement. Il ne vous restera plus qu'à introduire une mélodie comme nous le verrons plus loin.

Si les sons FM de la batterie ne sont pas

Philips

toujours très réussis, deux des instruments au contraire sont plutôt flâneurs quand on sait que ce synthétiseur, pour ceux qui connaissent le SGF Yamaha, ne dispose que de deux opérateurs par note. Sixaines registres sont disponibles et on découvre par là le changement qu'apporte le MSX-Audio par rapport au rustique P50 du MSX. Il a fait plus aucun doute que les soifs en ont part de cette option gagneront en qualité sur le plan sonore.

Un 'Sampler musical'

Mais le synthétiseur FM ne représente qu'une des possibilités du module. Nous trouvons aussi un dispositif d'échantillonnage de sons acoustiques. Un microphone est intégré dans le module, mais une prise Cinch/RCA accompagnée d'un réglage de niveau permet d'utiliser un microphone extérieur, méthode qui sera plus pratique. On peut enregistrer un bruit, sa voix ou un son jusqu'à quatre secondes ou encore quatre d'une seconde. Une fois fait, on pourra utiliser cet enregistrement comme registration de la méthode ou d'un accompagnement apportant une touche originale et réaliste à la composition finale.

Un second dispositif de conversion numérique offre deux options, une échambre d'écho allant jusqu'à 1,25 seconde et un hameçon qui transpose tout son vers le grave ou l'aigu. Ces deux fonctions ne permettent plus d'exploiter le synthétiseur FM ou encore l'échantillonneur.

Harmonisation automatisée

Avec le programme intégré, il ne vous est pas nécessaire de connaître la musique ou le solfège. Une option 'Pro mode' lorsqu'elle est sur off harmonisera automatiquement les notes de la mélodie que vous entrez soit par le clavier de l'ordinateur, soit par la souris ou encore par le clavier musical. Dans ce mode toute erreur est impossible, même si le résultat mélodique n'est pas toujours



Module Musical Philips
Échantillonnage corde de Sol d'un violon
Mode A/D du MSX-Audio

MSX Magazine

TEST

Informations pour les programmeurs sur le Module musical Philips

Le processeur sonore MSX-Audio du module musical est placé aux adresses I/O du Z80 standardisées pour le MSX 2. Les ports C0H et C1H sont donc utilisés. Le port C0H en lecture retourne le registre d'état et en écriture permet de spécifier le numéro de registre. C1H sera quant à lui pour le transfert de données. Seuls quelques registres peuvent être lus : 10H, 0FH, 0FH, 19H et 1AH. Le convertisseur 8 bits ajouté est sur le port I/O 0AH du Z80 mais pour l'utiliser il faut d'abord évoquer sur le port I/O 4 bits du MSX-Audio les valeurs suivantes :

LD A, 1RH
OUT (C0H), A
LD A, 0FH
OUT (C1H), A

Sur le registre 19H on pourra écrire différentes valeurs qui valideront ou invalideront le convertisseur 8 bits ou la sortie audio du 8950. Vous pouvez tester les valeurs 0, 1 et 2. L'interface Midi pour terminer est accessible sur les ports 00H et 01H. 00H sera aux registres de commande et d'état, 01H à l'entrée/sortie de données ou formatté Midi.

Prochainement nous aurons l'occasion de revenir en détail sur le MSX-Audio et le module musical pour la programmation. En attendant vous pouvez tester les registres en vous aidant du numéro 6 de MSX magazine où est parue la liste complète des registres de l'Y8950.

échouement automatique de l'échantillonneur PCMCIA décharge encore le Z80 d'un travail fastidieux en ce domaine.

Le prix de lancement semble élevé, mais ultérieurement le module sera proposé en configuration avec le clavier musical de 5 octaves à un prix raisonnable.

Fiche technique

Processeur sonore : Y8950 MSX-Audio Yamaha

Interface Midi : Adia 6850, prises IN/OUT/THRU

Microphone intégré

Ram : 256 K bits, stockage PCM

Rom : 32 Ko, soft intégré

Prises audio : entrées micro et ligne, sorties monos

Connecteur clavier musical 20 broches

Convertisseurs numériques-analogiques : Y3014 Yamaha du MSX-Audio plus un convertisseur 8 bits pour la chambre d'écho

Prix public : 1 490 F

Clavier musical : environ 1 500 F



LES PASSAGERS DU VENT

Infogrames - Si nous donnons ce beau coup d'importance à un jeu d'aventure que ses auteurs sont encore entrain de finaliser, c'est parce qu'il en vaut vraiment la peine. En d'autres termes, si vous projetez de casser votre cagnotte pour vous payer « le » jeu de Noël, je vous recommande chaudement celui-ci.

Les passagers du vent « cela vous rappelle peut-être quelque chose ? Oui ! Il s'agit d'une série d'aventures de bandes dessinées, et pas des moindres puisque son auteur, François Bourgeon a obtenu avec cette véritable saga le grand prix du salon d'Angoulême (salon de bandes dessinées pour les meilleures !).

L'action se passe au XVIII^e siècle et met en présence Isa, une jeune noble dont le taureau a été usurpé lorsqu'elle était petite, Hœl un jeune marin breveté injustement accusé de meurtre, Salin Quentin un médecin de vaisseau, des esclaves africains, etc. Je m'arrête là : en fait ils sont une quinzaine dans l'aventure à se partager la vedette. Vous aurez tous à les faire vivre, ou survivre et croyez-moi, cela ne sera pas facile !

Mais vous vous dites que je mélange tout : bande dessinée et jeu d'aventure. Et bien vous avez raison puisque vous allez jouer avec les deux et que l'un reprend l'autre. François Bourgeon et les auteurs d'Infogrames ont en effet travaillé ensemble avec un souci extrême de la réalité des graphismes. Regardez donc un peu les photos d'écran ci-jointes, elles sont merveilleuses.

Mais ce n'est pas tout : fort de l'héritage de la bande dessinée, vous devrez aider Isa et Hœl à poursuivre leur quête : mais quelle est-elle au fait ? (Chut, si vous jouez bien d'ici un mois ou deux, nous vous l'arderons, promis) Pour environ 290 F — prix public conseillé — vous aurez le logiciel, plus la bande dessinée. Alors vous commencerez à vivre des aventures fantastiques. Et si je dis « des » aventure, c'est tout simplement parce que c'est

vu — comme si j'avais l'habitude de vous raconter des bêtises ! — Si jamais vous « peinez » mal vos héros et que l'un, ou plusieurs d'entre-eux, meurent vous vivrez quand même une aventure. Bien sûr elle s'éloignera beaucoup du scénario de François Bourgeon, mais en tous les cas vous ne serez pas bloqué. Allez, encore un détail et je vous laisse courrir à acheter le jeu. Pour avancer dans cette aventure : flûtes les malentendus syntaxiques qui ne comprennent jamais ce qu'on leur écrit ! Vous voyez un passage : « un groupe de personnes dans ce paysage, qui sont-ils ? » Vous cliquez dessus avec votre souris, ou bien à l'aide du clavier et aussitôt apparaissent lesdites personnes en gros plan, elles parlent entre elles, vous suivrez leurs dialogues à chaque fois que vous le souhaiterez. Dès comme cela, je



sens que ça va vous paraître rébarbatif, mais dès que vous aurez le jeu sur votre écran, vous serez séduits. Le premier d'entre vous qui a trouvé l'objet, ou les

objets, de la quête d'Isa vous écoute, on fera quelque chose pour lui, ou pour elle : d'accord ?

M.M.



GAGNEZ L'AVENTURE...

L'AFFAIRE

SYDNEY



L'assassin connaît certainement bien sa victime. Le meurtre a été commis avec minutie. Pourquoi Mr SYDNEY a-t-il été assassiné ? et par qui ? Un graphisme exceptionnel pour une affaire à suspense. (Disponible sur Amstrad, Thomson, MSX, Commodore, K7, D, DDD.)

Dossier
BOERHAAVE



Une vieille dame vient d'être assassinée dans sa baignoire. Chargé de l'enquête, vous devrez découvrir [les] coupable(s). Les personnages sont animés, un vrai régal pour les yeux, un dossier haletant. (Disponible sur Thomson, Amstrad, MSX, K7, D, DDD.)

1789



Le 29 juillet 1789, la Bastille est prise de grève, les morts sont légions, voire autant de fuir ce monde en ébullition avant qu'il ne soit trop tard ; fuir, mais pas les poches vides... (Disponible sur C64/128, Amstrad, MSX, Thomson, K7,D.)

L'HERITAGE 2
Micmac en Ecosse



Votre tante vous a fait don de sa fortune mais, pour la toucher, vous devrez prouver votre identité. Votre livret de famille est quelque part en Ecosse et, pour couronner le tout, les "faux nénuphs" surgissent de toutes parts. Quel mic mac ! (Disponible sur Thomson, Amstrad, MSX, Commodore, K7, D, DDD.)

INFOGRAMES

75, rue Hippolyte-Kahn 69100 Villeurbanne Tél. 73.63.58.48

GAGNEZ L'AVENTURE

Pour recevoir de plus amples informations,
envoyez le bon ci-joint.

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Cacher la case du logiciel qui vous intéresse le plus

Affaire Sydney

Dossier Boerhaave

1789

L'Heritage 2

Un tirage au sort peut vous le faire gagner.

X'PRESS 16

HOME COMPUTER

LE PLUS PUISSANT DES ORDINATEURS FAMILIAUX.

LE PLUS
PERFORMANT
DES PC, XT,
DISPONIBLE
ACTUELLEMENT.



- Compatible PC
- Mémoire 256 Ko extensible à 840 Ko
- 1 Drive 5 1/4 au standard IBM®
- Emplacement pour 2^e lecteur ou disque dur
- Résolution graphique de haute performance
- Mémoire vidéo 128 Ko (mode étendue) + 16 Ko (mode pc)
- Superposition des deux modes
- Palier de 512 couleurs
- Résolution 612 * 212 en 16 couleurs permis 512 ou 256 * 212 en 256 couleurs permis 512
- 32 lutins graphiques multicolores
- Générateur de son programmable 3 voies-8 octaves-générateur de bruit et 6 enveloppe
- Extension pour cartouche MSX (option)
- Clavier compatible IBM® (QWERTY ou AZERTY)
- Interfaces : Centronics, serrur, style optique joystick et RS 232 (sur carte d'extension)
- Sorties : Audio RCA
- Vidéo monochrome composite
- RGB digital
- RGB analogique (Pentel)
- Système d'exploitation MS DOS® et GW Basic étendue (version 3.2)
- Joystick spécial PC inclus

* Le système exécute immédiatement la majorité des logiciels PC populaires y compris Lotus 1-2-3®, Symphony®, DBase 2® et 3®, Wordstar®, Frameword®, Flight Simulator®, Gem®, Sidekick®, Logiciels PFS®, etc.



SVI

SPECTRAVIDEO est distribué par AUDIOSONIC FRANCE 103/115 rue Charles MICHAEL - BP 99 - 93203 ST-DENIS Cedex 1.

© 1986 SPECTRAVIDEO INTERNATIONAL, LIMITED
1 - 2 Microsoft Corp. 2 T.M. Lotus Development Corp. 3 (T.M. Ashton Tate - 4 - 6) Microsoft International Corp. - 5 T.M. Digital Research Inc. 6 T.M. Borland International Inc. - 7 T.M. Software Publishing Corp. 8 T.M. Interplay International Corp.